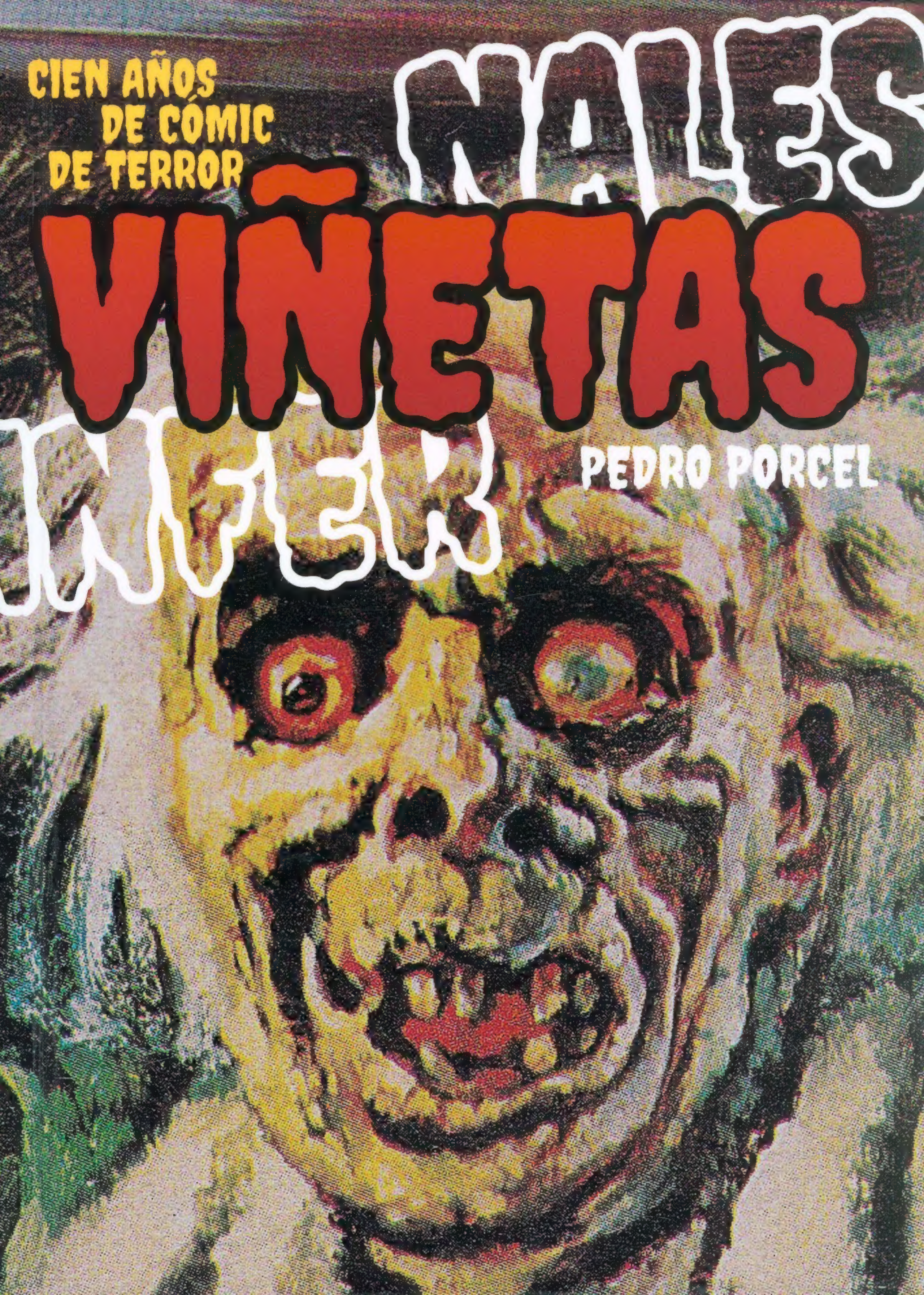


XXI ANIVERSARIO
CRG
"LO QUE HACEMOS EN LA VIDA TIENE SU ECO EN LA ETERNIDAD"
lamansion-crg.net


CIEN AÑOS
DE CÓMIC
DE TERROR
NALES
VIÑETAS
NFER
PEDRO PORCEL

PEDRO PORCEL

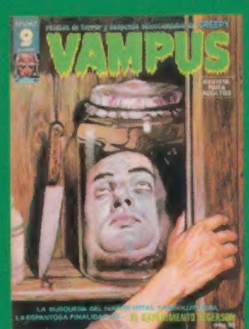
Historiador de mitografías urbanas, ha dirigido editoriales, colaborado en diversos medios de prensa, impartido conferencias y seminarios universitarios, comisariado exposiciones, ejercido de documentalista en programas televisivos y escrito libros, con el propósito de cartografiar el territorio infinito de la ficción popular.

Ha firmado en solitario libros como *Clásicos en Jauja*, premio Romano Calizzi al mejor estudio teórico; *Tragados por el abismo. La historieta de aventuras en España*, que le valdría el XXXV Premio Diario de Avisos; *Cine de terror 1930-1939. Un mundo en sombras*, premio FantastiCS, y *Superhombres ibéricos*. Coautor de *Karpa* y de *Historia del tebeo valenciano*, sus colaboraciones se extienden a muchos otros libros, entre ellos *Bolsilibro & Cinema Bis*, *Cinefanía Cine Pulp*, *Shock TV*, *Weird Western*, etc., así como a publicaciones tan heterodoxas como *2000 Maníacos*, *Mondo Brutto*, *Quatermass* o la argentina *Cineficción*.

Durante más de seis años su refugio en la red ha sido la página *El Desván del Abuelito*.


















CIEN AÑOS
DE CÓMIC
DE TERROR
VIÑETAS
INFER
NALES

CIEN AÑOS DE CÓMIC DE TERROR

VIÑETAS INFERNALES

PEDRO PORCEL

PRÓLOGO DE JESÚS PALACIOS

COLECCIÓN ENSAYO, n.º 2



VIÑETAS INFERNALES
CIEN AÑOS DE CÓMIC DE TERROR

Colección Ensayo n.º 2
1.ª edición: agosto, 2023

Depósito legal: V-2606-2023
ISBN: 978-84-126631-1-2


Impreso en España

Agradecimientos editor: Javier G. Romero, MacDiego

Diseño cubierta: MacDiego
Ilustración de portada: detalle de la portada de la revista *Rufus* n.º 50 dibujada por Sebastià Boada. Para conocer la ilustración original y la obra de este destacado artista consulte la *web* https://boadart.com/

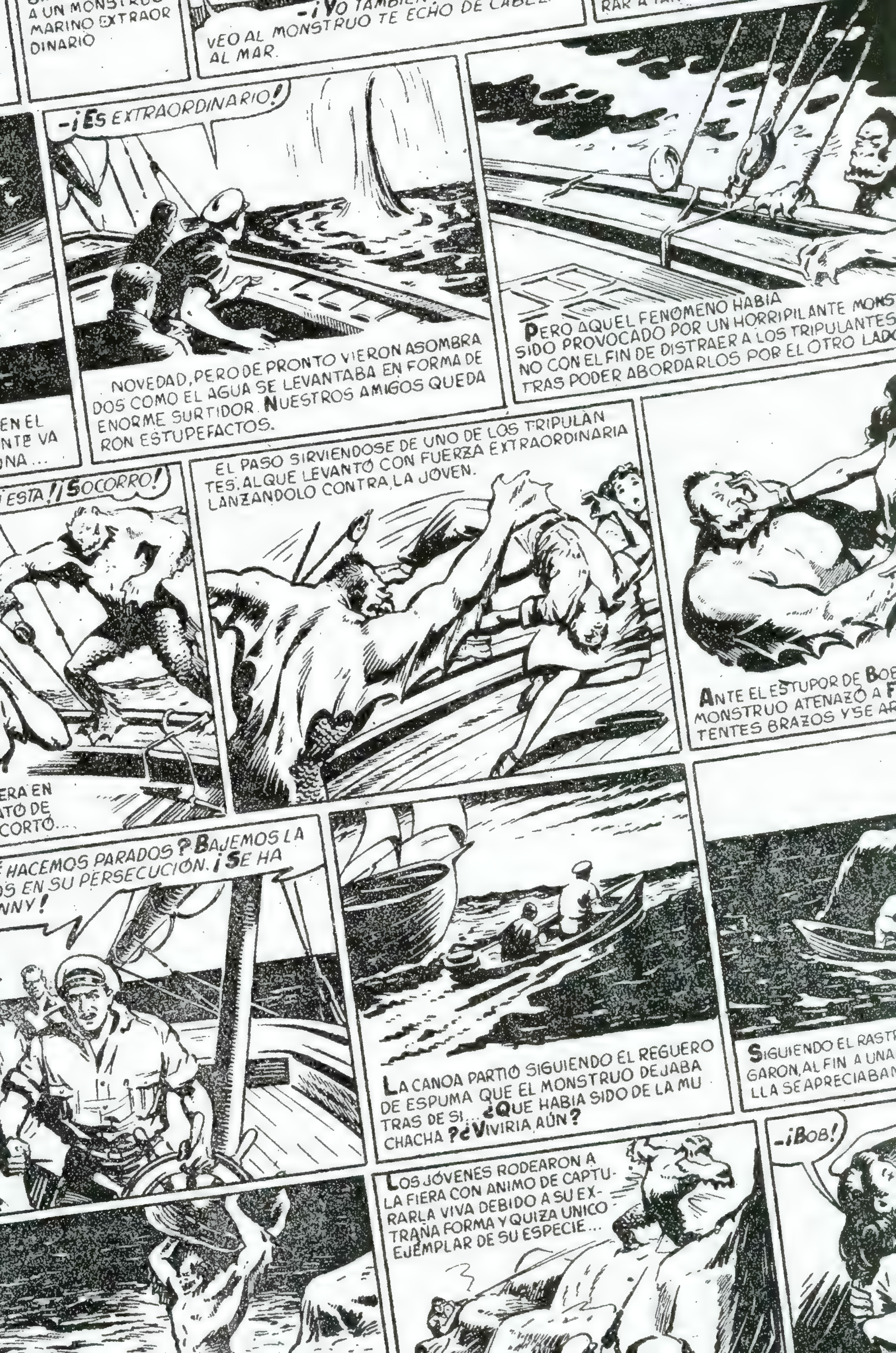
Editor: Pablo Herranz
Dirección editorial: Quique Olmos y Paz Navarro

ÍNDICE

A mi padre, que guió mis primeros pasos por este mundo
delicioso de los terrores de papel. Nunca es tarde
si la dicha es buena.

AGRADECIMIENTOS

Confeccionar un trabajo así no puede hacerse sin ayuda; he de agradecer la prestada por Jesús Cuadrado y Luis Gasca, en mi memoria siempre; Andrés Porcel, imprescindible cómplice; Jesús Palacios, por su brillante prólogo; Mac Diego, que nos ha regalado la hermosa portada; Agustín Riera, erudito de la viñeta; José M. Rodríguez Humanes, rescatador de tesoros; Alberto Sánchez, amo del bolsilibro; Francisco Peso, Rubén Risco y José Vicente Serrano, por el constante interés mostrado; Manuel Valencia y Darío Lavia, que me sacaron de dudas más de una vez; Pablo Herranz, editor, amigo, incondicional apoyo de este proyecto y responsable de que el interior de libro luzca así de esplendoroso; y Ana Coronado, sin la que nada sería lo mismo. A ellos y sobre todo a cuantos mecenas que han hecho posible la aparición de este libro, ¡¡muchas gracias!!



A UN MONSTRUO MARINO EXTRAOR DINARIO
-¡YO TAMBIEN...
VEO AL MONSTRUO TE ECHO DE CABEZA AL MAR.
-¡ES EXTRAORDINARIO!
NOVEDAD, PERO DE PRONTO VIERON ASOMBRADOS COMO EL AGUA SE LEVANTABA EN FORMA DE ENORME SURTIDOR. NUESTROS AMIGOS QUEDARON ESTUPEFACTOS.
PERO AQUEL FENOMENO HABIA SIDO PROVOCADO POR UN HORRIPILANTE MONS NO CON EL FIN DE DISTRAER A LOS TRIPULANTES TRAS PODER ABORDARLOS POR EL OTRO LADO
EN EL
NTE VA
NA...
ESTA!/ ¡SOCORRO!
EL PASO SIRVIENDOSE DE UNO DE LOS TRIPULANTES, AL QUE LEVANTO CON FUERZA EXTRAORDINARIA LANZANDOLO CONTRA LA JOVEN.
ANTE EL ESTUPOR DE BOB MONSTRUO ATENAZO A TENTES BRAZOS Y SE AR
ERA EN
ATO DE
CORTO...
HACEMOS PARADOS? BAJEMOS LA
OS EN SU PERSECUCION. ¡SE HA
NNY!
LA CANOA PARTIO SIGUIENDO EL REGUERO DE ESPUMA QUE EL MONSTRUO DEJABA TRAS DE SI... ¿QUE HABIA SIDO DE LA MUCHACHA? ¿VIVIRIA AÚN?
SIGUIENDO EL RASTR GARON, AL FIN A UNA LLA SE APRECIABAN
LOS JÓVENES RODEARON A LA FIERA CON ANIMO DE CAPTURARLA VIVA DEBIDO A SU EXTRAÑA FORMA Y QUIZA UNICO EJEMPLAR DE SU ESPECIE...
-¡BOB!

Ni gigantes, ni molinos, son solo tebeos

Por Jesús Palacios

España es una tierra quijotesca. Es decir: no es país para soñadores. Su destino, como el del ingenioso hidalgo cervantino, es ser ridiculizados, vituperados, marginados y considerados, en el mejor de los casos, locos inofensivos, siempre y cuando se mantengan bien apartados de los demás y no traten de arrastrarlos a su locura. Ese fue el error de don Alonso Quijano y, como bien sabemos, muy caro lo pagó. Para mi desgracia, yo aún sigo atormentado por la duda de si nuestro mayor clásico de la literatura universal, capaz de aportar uno de los arquetipos fundamentales del imaginario colectivo, fue escrito en defensa de la imaginación y la fantasía… o en su contra. Terrible dicotomía que siempre me ha impedido disfrutar de la magna obra de Cervantes como la disfrutaran y entendieran (o más bien interpretaran) los poetas románticos ingleses, Dostoyevski, Chesterton, Orwell, Nabokov, Kundera o Rushdie, entre otros muchos.



Jesús Palacios (Madrid, 1964), crítico cultural y de cine, ya un referente, autor de numerosos libros de ensayo, ha colaborado en publicaciones como *Fotogramas*, *El Cultural*, *Dirigido por*, *2000 Maníacos*, *Nosferatu*, etc. (Foto: Rakel Suárez)

Es esta una cuestión de difícil resolución, que responde a nuestra indiscutible inclinación nacional por el realismo y lo mundano, por el costumbrismo y hasta lo provinciano. Por lo apegado a la tierra y al terruño, con picaresca inherente al carácter latino en general e ibérico e hispánico

en particular, que si por un lado dota a nuestra cultura y tradición de un sabor distintivo y peculiar, que ha llegado a influir notablemente en el ámbito universal, por otro nos hurta la posibilidad de expresar con libertad los delirios extravagantes y fantasías desbocadas, los sueños y pesadillas que han hecho posible en el mundo anglosajón, así como en el norte y centro de Europa (incluida Francia), el desarrollo y florecer no solo del género fantástico propiamente dicho, en todas sus variantes, sino de una ficción de entretenimiento y evasión, rica y variada, que abarca todos los espectros de su historia cultural mientras en la nuestra se limita, precisamente, a su presencia espectral.



Terror e infancia, una combinación siempre eficaz, en la historieta *Dollie*, por Leopoldo Sánchez, revista ***Vampus*** en 1977

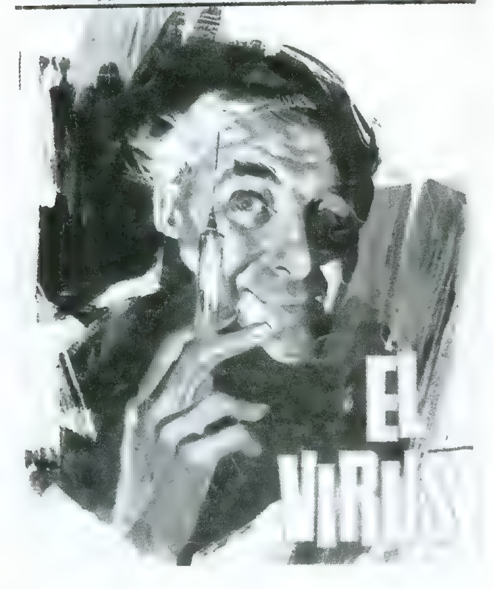
Pero, como íbamos diciendo, España es un país quijotesco. Pese al temible lastre de su idiosincrasia e historia, a menudo su razón se echa a dormir y durante ese sueño, produce monstruos. Afortunadamente. Son muchos más de los que se incluyen en las historias al uso de la literatura, el arte, el cine y la cultura españolas. Son tantas las excepciones a la regla que conforman una regla particular: la de que España posee su propia tradición de lo fantástico y terrorífico —esa criatura legendaria que ahora llamamos «fantaterror», que como todo monstruo mitológico es un híbrido compuesto de varios seres reales o inexistentes—, por mucho que sea a salto de mata, ocultándose en los márgenes, perseguida por canónigos, barberos e inquisidores de antaño y de hogaño.

A base de francotiradores excelsos y explotadores espurios, de producción irregular en cantidad y calidad, con altibajos a lo largo del tiempo y del espacio, pero aun así, todo ello, junto y revuelto, viene a conformar nuestro fantástico nacional, nuestra ficción de masas, nuestros géneros de entretenimiento y evasión. Como decía aquel viejo y políticamente incorrecto chiste: «es feo, pero es nuestro». Allí conviven, a menudo en un mismo cuerpo torturado, tanto don Quijote como Sancho Panza, en ocasiones aliándose de buen grado, en otras como si anduvieran entrambos a tortazos. Ahí está en buena medida nuestra cultura popular moderna y contemporánea, objeto de rechazo general y generalizado, con algunas nobles y notables excepciones, por parte de todas las élites intelectuales españolas, a derecha e izquierda, por unos motivos o por los contrarios. Huérfana de valedores, seguida por millones de lectores y espectadores vergonzantes y avergonzados, pero indigna de valor artístico, literario o cultural alguno al decir de muchos. Expulsada de los recintos académicos salvo como objeto de burla o estudio sociológico. Destinada al mejor y el peor de los destinos: ser consumida, disfrutada… y olvidada.

Así habría ocurrido, de no ser por otra estirpe quijotesca con no menos atrevimiento, valor y, sí, locura, que los mostrados por el caballero manchego de la triste figura: la de los serios pero cordiales estudiosos, a la par que amantes, de toda esa materia oscura que compone nuestra moderna y popular cultura. Una casi secreta o esotérica Orden de Caballería, integrada por esforzados paladines. Tirantes y Amadises del papel amarillo, el tebeo y el celuloide rancio, que,







Las televisivas *Historias para no dormir* fueron decisivas para la popularización del género de terror en España. Cabecera del programa y portada de la publicación homónima de 1966, obra de Noiquet (Joan Beltrán Bofill)

aun sufriendo el mismo o parecido desprecio que el objeto de sus cuitas, dedican buena parte de su existencia a redescubrir, glosar, historiar y, sobre todo, conservar nuestra peculiar tradición pop y popular del siglo XX, que a tan pocos parece importar y tanto en realidad importa.

Pedro Porcel es, a día de hoy, uno de los más nobles y aguerridos caballeros andantes que componen esta Orden Hermética, esta Mesa Redonda, este Colegio Invisible, cuyos miembros son a veces cruelmente amputados por dragones institucionales y hasta encerrados en mazmorras académicas. Uno de los más temerarios (como Roldán), pues se ha convertido en adalid de la más desvalida de todas las formas de expresión de la cultura patria: el tebeo. Así, con todas las letras: TBO. No el cómic, ni la literatura dibujada, el arte secuencial o la novela gráfica. El tebeo español y, en la presente ocasión, un tebeo doblemente ninguneado o, como gustan decir hoy los enterados, invisibilizado: el de terror.

Después de desentrañar complejas disciplinas como las concernientes al tebeo de aventuras español, los superhéroes ibéricos,

la historia del tebeo valenciano o el cine de terror de los años treinta, entre otras de índole igualmente abstrusa, Porcel ha cargado sobre sus hombros, aquí y ahora, la bizarra tarea de esclarecer la muy oscura cuestión del tebeo de terror en España. Trabajo hercúleo, complejo y difícil como pocos, ya que se trata de un género particularmente maltratado y perseguido por la censura franquista durante los largos años del régimen. Debido al carácter supuesta y eminentemente infantil/juvenil de las publicaciones de historieta en nuestro país, los organismos censores, muy especialmente los eclesiásticos, consideraron siempre que estas debían tener una misión fundamentalmente educativa, didáctica y moral, basada, por supuesto, en los principios pacatos y reaccionarios del beato nacional-catolicismo imperante, para los que nada podía ser más ajeno e incluso opuesto que el contubernio de monstruos sobrenaturales, demonios, fantasmas, locuras de la ciencia, brujerías paganas y violencias grotescas, eróticas e inmorales propio del género de horror.

Solo a partir de la publicación de las «novelas gráficas» y de los fascículos o revistas de cómic etiquetadas oficial y visiblemente «para adultos», podría el terror venir a instalarse más o menos (in) cómodamente en los quioscos españoles, frecuentados por una chavalería hipnotizada por las portadas siniestras, truculentas y fascinantes de los ***Vampus***, ***Rufus***, ***Dossier Negro*** y compañía, que venían a traer a nuestro carpetovetónico país las delicias macabras y eróticas de las publicaciones estadounidenses de la editorial Warren, voluntaria heredera de los también antaño censurados en su propia patria cómics de horror de la E. C. Revistas para las que trabajaban, paradoja de paradojas, numerosos dibujantes españoles, cuyas obras nos eran así «devueltas». Mientras el cine, la literatura y la televisión de terror,

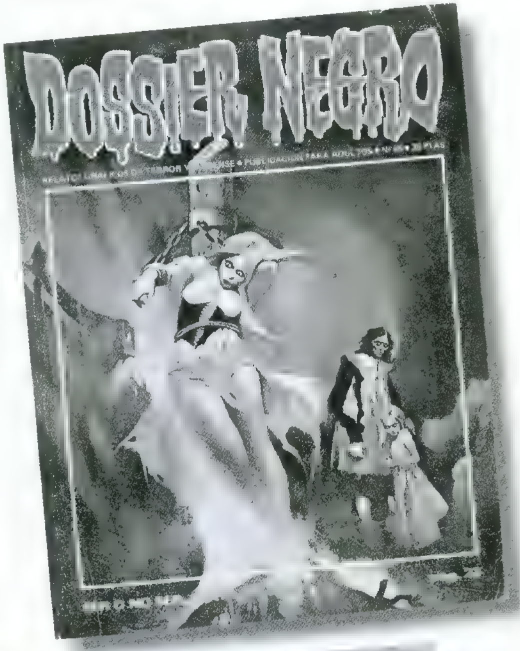


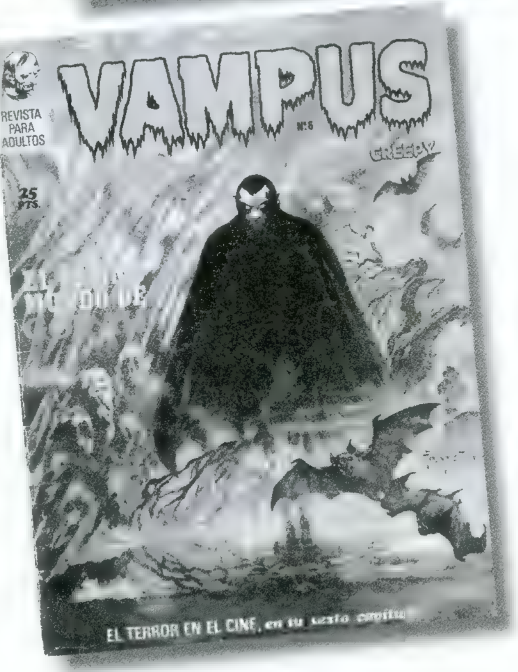
Estridentes y gloriosos, los horrores de los setenta: viñeta de José Ortiz en ***Vampus***; en la página siguiente, portadas de ***Dossier Negro***, por Sanjulián, y ***Vampus***, por Frank Frazetta, ambas de 1972

gracias a fenómenos como *Historias para no dormir* del nunca suficientemente alabado Narciso Ibáñez Serrador, gozaban en los años sesenta y setenta de un relativo respiro y hasta una suerte de edad dorada, al siempre infravalorado tebeo le costaría mucho más conquistar, siquiera por breve tiempo, su propio nicho en nuestro cementerio, digo mercado.

Pero de todo esto y mucho más, les hablará aquí largo y extendido don Pedro Porcel, hidalgo defensor de causas perdidas y bien halladas, de memorias en peligro de extinción y de joyas literarias juveniles mil. Haciendo como siempre uso no solo de un verbo florido y ágil, con estilo claro y divulgativo, sino también con la auténtica pasión del amante del género y el medio. Pasión que combina como pocos con lo riguroso de su información, investigación y datos, sacando de su cripta embrujada a todos los personajes, publicaciones, creadores, artistas y escritores que tuvieron algo, poco o mucho, que ver con la extraña historia del tebeo de terror español y en España. Trazando, también como siempre, algo que es mucho más que una simple muestra de erudición tebeística o mero historiar de la cultura popular: una crónica alternativa, sociopolítica, estética, artística y hasta económica y moral de la España del siglo XX a través de su imaginario colectivo, de sus deseos secretos y anhelos escondidos, visibles tantas veces a través del ingenuo pero astuto arte de la historieta y sus viñetas.

Porcel nos contagia aquí de nuevo su cariñoso entusiasmo por los tebeos, al tiempo erudito y popular (que no populista), tan contundente como exento de falsa nostalgia, provocando sin duda el interés de quienes sean demasiado jóvenes para haber leído o incluso oído hablar siquiera de muchos de los protagonistas que desfilan por su libro, y despertando en quienes vivimos nuestra infancia y adolescencia entre héroes de papel y mujeres fantásticas de un mundo de viñetas delirantes, saltando medio siglo atrás, unas ganas locas de decir en voz alta aquello de: «Papá, dame cinco duros, que voy al quiosco». Quiosco mágico y peligroso, encantada fuente entonces de interminable emoción, de aventuras, fascinación y, por supuesto, bienvenidos escalofríos de miedo y de terror.






CUENTOS ILUSTRADOS PARA NIÑOS
Yo nunca miento
Ramón Sopena
Provenza 95 BARCELONA

PREFACIO

Duelos y quebrantos

Iba a empezar quejándome, tentado estuve. Arrastrado por la corriente de los tiempos, pródigos en rencores, ofensas y malentendidos, iba a comenzar este texto echando culpas. Deplorando menosprecios, que no son pocos. Lloriqueando, en suma.

No faltan motivos. Vamos a hablar de terror, de viñetas viejas y de género. Dentro de la literatura, o el cine, se prefiere siempre la supuesta hondura a lo genérico. Dentro de lo genérico, el atisbo de realismo social a lo fantástico. Y dentro de lo fantástico, lo poético, lo feérico, hasta la ciencia ficción, anteceden al terror puro y duro. Es más, el texto literario, la *ghost story* británica, el relato romántico teutón o la cualidad visionaria y cruel del cuento decimonónico francés obtienen aún algo de respeto, tal vez en función de su antigüedad; respeto que el cine, entrado en esos menesteres, no conserva. Todavía estoy esperando ver algún filme de horror entre tanta enumeración como abunda de los mejores títulos de la historia. Una sonrisa condescendiente es lo que asoma en el mejor de los casos cuando alguien se atreve a incluir en una de esas inútiles listas una obra tan venerable —e indiscutible, a poco que se sepa mirar—como *La novia de Frankenstein* (*The Bride of Frankenstein*, James Whale, 1935).

Pues bien, si el terror literario está mal mirado, si el cine de miedo lo está aún peor, mejor ni imaginar lo que se opina sobre la historieta de horror fuera de los ámbitos de *fans* y devotos. Si el tebeo popular, donde el medio se ha creado y criado verdaderamente, es contemplado con desprecio —la ignorancia, lo dice el refrán, es muy atrevida— frente a la hoy denominada novela gráfica, no quiero ni contar acerca de la viñeta de miedo, indigna de aparecer en la mayor parte de las historias del medio como no sea para deplorar su proscripción por parte del tristemente célebre Dr. Wertham y su cruzada contra los cómics. Por las persecuciones sufridas, la viñeta de horror norteamericana obtiene, a ojos respetables, algo de prestigio, cosa que no sucede con la española.

Lógico, por otra parte, en un país tan desatendido de su memoria popular como el nuestro. Más aún cuando tan a menudo se ha sostenido la ficción de que la narrativa hispánica era esencialmente realista, desechado lo fantástico como ajeno a nuestra tradición. Que ya es atrevimiento, en una tierra que cuenta con subgéneros como las crónicas medievales de viajes al Más Allá[1], el teatro de magia del Siglo de Oro[2], unos libros de



caballerías superventas en su tiempo cuajados de ogros, hechizos y brujas, novelones góticos a imitación de *El Monje* de Lewis o de las obras de Ann Radcliffe[3], o abundantes relatos sobrenaturales decimonónicos, tanto románticos como posteriores[4]. El prejuicio viene, al parecer, de cuando la generación del 98 y su devoción por el realismo; o yendo más lejos, del mismísimo Aristóteles, que consideró la mímesis —réplica lo más exacta posible de lo existente— y la verosimilitud como principios fundamentales a la hora de afrontar la creación literaria y estética[5]. Semejante planteamiento dejaría fuera a la imaginación fantástica, si se toma inflexiblemente al pie de la letra lo apuntado por el sabio griego, idea que aquí en España, donde a menudo tenemos el prurito ser más papistas que el Papa, arraigó fuertemente entre las élites del intelecto.

No quería empezar quejándome y, aunque lo parezca, no lo he hecho: me limito a censar los reproches que se han hecho al género fantástico en general y al de miedo en particular. Y ahora olvidémonos, nada de esto importa, pues exploradores como somos de la historieta, nunca nos hizo falta la aquiescencia de la crítica para perseverar en nuestro trabajo.

Trabajo del que, como en todos, conviene acotar antes los límites. Intentaré ceñirme a lo que dice el título: los tebeos de miedo españoles. Es decir, aquellas historietas que en mayor o menor grado aspiran a provocar canguelo en el lector, o bien manejan abundantemente los tópicos, escenarios y lugares

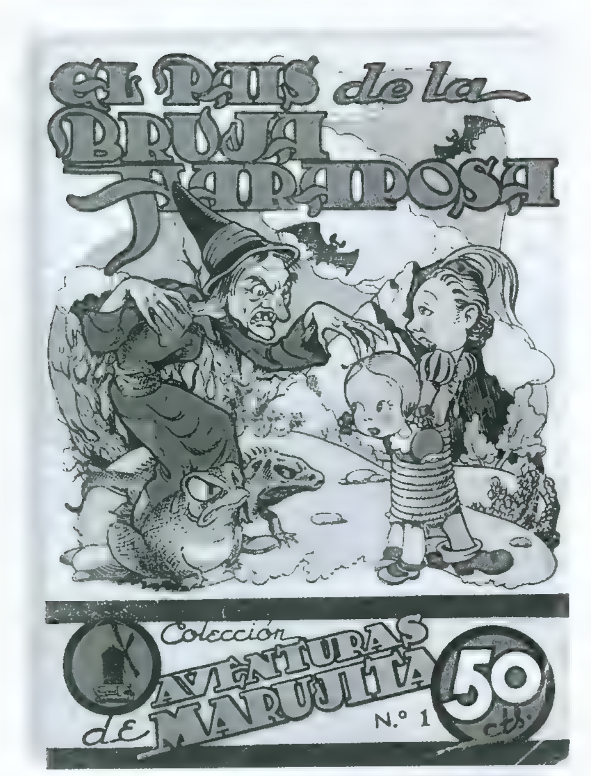
1.- Lida de Malkiel, Mª Rosa: «La visión de Trasmundo en las literaturas hispánicas», en *El Otro Mundo en la literatura medieval*. Howard Rollin Patch. FC. (México, 1956).

2.- Fernando Domenech, Fernando (comp.): *La comedia de magia*. Fundamentos. (Madrid, 2008).

3.- Cabe citar, por ejemplo, *El Subterráneo habitado ó Los Letingbergs*, de Manuel B. Aguirre (1830); *Cornelia Bororquia o la víctima de la Inquisición*, de Luis Gutiérrez; las obras de Pascual Pérez y Rodríguez, prolífico cultivador del género, *La torre gótica o el Espectro de Limberg* (1831), *El hombre invisible o las ruinas de Munsterhall* (1833) o *La urna sangrienta* (1834); la conocida *Galería fúnebre de espectros y sombras ensangrentadas* (1831), de Agustín Pérez Zaragoza, etc.

4.- Roas, David: *De la maravilla al horror. Los orígenes de lo fantástico en la cultura española (1750-1860)*. Mirabel. (Vilagarcía de Arousa, 2006); Roas, David: «La crítica y el relato fantástico en la primera mitad del siglo XX», en *Lucanor* n.º 14. (Pamplona, 1997).

5.- Pujante, David: «Las inquisiciones de la literatura fantástica». *El futuro del pasado*. Farenhouse. (Valladolid, 2016).





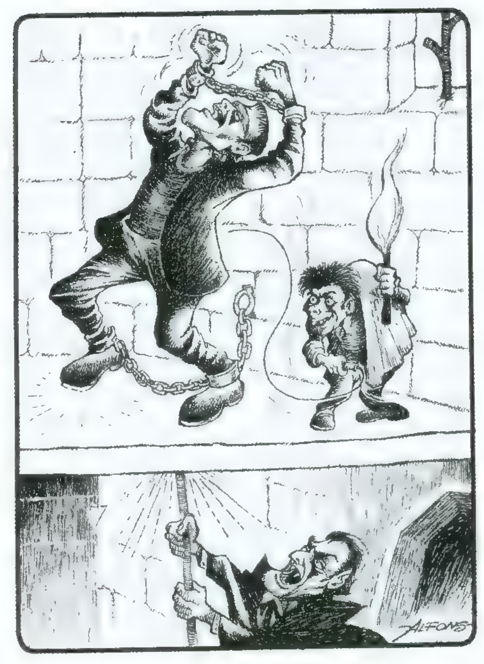
Cuentos infantiles al borde mismo del terror: en páginas anteriores, portada de Luis Palao para *Yo nunca miento* (c. 1930) y dibujo interior de **Caperucita Roja** de Asha (Sopena, c. 1925); en esta, cubiertas de *Aventuras de Marujita*, por Jaime Tomás (1939) y *Cuentos de la abuelita*, por Rosa Galcerán (1949)

comunes del género de terror. Alguno dirá que ambos propósitos los cumplen con creces muchos de los cuentos tradicionales, del espantoso viaje a los infiernos de *La niña que pisó el pan*, de Hans Christian Andersen, a la presencia habitual en tantos otros de siniestras brujas, terribles ogros y fáusticos demonios. Razón no les falta: los cuentos infantiles, antes de ser aplastados bajo el temible rodillo de lo políticamente correcto, albergaron innumerables elementos de horror que las muchas colecciones de historieta que los adaptan conservan en buena parte. Si no aparecen aquí es por dos motivos: porque el tipo de emoción que pretenden evocar en el lector no es el miedo puro, sino el alivio del triunfo del bien servido casi siempre en forma de parábola moral; y porque habiendo tantos y tantos títulos editados, especialmente hasta los años cincuenta, harían prolongarse este texto casi hasta el infinito. Lo que en realidad merecerían ***Azucena***, ***Cuentos de la abuelita***, ***Rosalía***, ***Caperucita***, y tantas otras cabeceras de «tebeos de hadas», como los conocen los coleccionistas, sería un estudio aparte consagrado a ellos. En mí tendría un lector ferviente y agradecido.

Igualmente hay muchas historietas de humor que recurren a la parafernalia del género, cuando no hacen de ella su médula. El estudio del terror paródico requeriría cambiar por completo de registro, pues sus modos, su lenguaje y sus



Abundan en el cómic español las parodias del género de miedo; su uso de la iconografía con intenciones puramente cómicas las excluye de este estudio. Arriba, viñetas de *Don Esperpento*, de José Sanchis, publicado en el semanario ***Jaimito*** en 1980, y, abajo, página de Alfons Figueras en ***Dossier Negro*** (1973)



intenciones nada tienen que ver con los de la historieta realista, menos cuando esta pretende provocar antes la zozobra que la risa. Autores como Figueras, Jan, José Sanchis o Bernet Toledano tendrán que esperar, pues, a que alguien analice más detalladamente sus contribuciones al terror de chufla, algunas magistrales, rutinarias otras, estimables todas.

Aunque he procurado proporcionar los datos justos sobre los autores para que su labor pueda ser contextualizada, pretender contar sus biografías sería por mi parte excesivo y pretencioso, máxime cuando quien tenga curiosidad sobre algún nombre en particular puede acudir a otras fuentes que les dirán más y mejor lo que yo pueda contar. Precisar, igualmente, que el tipo de cómic que aquí nos interesa es el popular, el de amplias tiradas, el que se somete a las reglas e intereses del mercado, el que recoge, expresa y refleja el modo de pensar y sentir de su época. En este sentido la historieta del siglo XXI, pura expresión artística minoritaria y



La Selección Terror, publicada por Bruguera, fue una de las más longevas colecciones de bolsilibros del género. Cubiertas de Antonio Bernal (1983)

muy limitada en su difusión, cae fuera de los límites de este libro.

Y por último, por aquello de que «quien mucho abarca poco aprieta», he de renunciar a incluir otro campo tan amplio como es el del terror en la literatura popular. Solamente en el formato bolsilibro, las novelas de a duro, tan difundidas en España desde mediados los cincuenta hasta entrados los ochenta, se publicaron miles de títulos en decenas de colecciones con medio centenar al menos de escritores dedicados a ello. Efectuar una valoración del fenómeno en su justa medida requería la lectura previa de muchas obras, el análisis de cada uno de los autores, la nómina detallada de publicaciones, o sea: meterse a fondo en terrenos que poco tienen que ver con el relato gráfico que es interés principal aquí; prolongar en muchas páginas la extensión de este libro —lo que no creo agradase especialmente ni a lectores ni a editores— y contar con la pluma de alguien más especializado que yo en este tipo de ficciones literarias. Existen otros mucho más indicados, siendo como son veteranos exploradores del inmenso territorio del horror bolsilibresco. Ojalá algún día alguien se anime a hacerlo.

Pero venga, basta de lamentos y buenas intenciones y vayamos a lo nuestro, a celebrar una fiesta, la del terror patrio en viñetas. Que, aunque sea a trancas y barrancas, existe, por más que nunca haya estado bien visto; por más que censores, sacerdotes y vigilantes de la moral en general hayan tratado de impedirlo; por más que siga siendo mirado con suspicacia... o directamente ignorado. Brujas, momias vivientes, calaveras y telarañas, monstruos, racionamiento, tebeos para pobres, sueños baratos, grandes artistas, vampiros autóctonos, dibujos feroces y licántropos para la exportación. Cien años de horrores ibéricos de papel aguardan. ¡Que se mueran los feos, el festival comienza!


Historias y Cuentos de TBO
LOS FANTASMAS DEL CASTILLO
TINEZ
PRECIO PROVISIONAL
15 cts
Nº 70

CAPÍTULO I

Las raíces del miedo

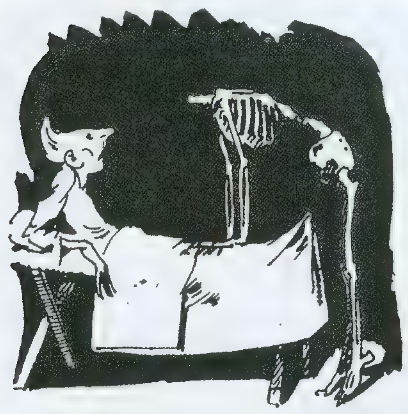
¿Cuándo nace la historieta en España? Ciertamente mucho antes de la que por comodidad adoptamos como data oficial, 1917, cuando los kioscos reciben los primeros números de ***TBO***. Años llevamos intentando fijar una fecha exacta sin ponernos de acuerdo, que en cuanto se cree haber encontrado su más antigua presencia en una publicación, aparece otra anterior a trastocar los esquemas. Conformémonos con la certeza, vaga e imprecisa, de que, a finales del siglo XIX, fundamentalmente en la prensa satírica, se prodiga entre caricaturas, chistes e ironías más o menos sangrientas.

[illegible] RAS PRIMIGI[illegible]

La viñeta de terror es, por descontado, más tardía, aunque desde las primeras publicaciones gráficas encontramos muchos de los que van a ser sus motivos más repetidos utilizados siempre con voluntad paródica, que muy dados hemos sido aquí al humor negro y preferimos, en general, el espantajo al espanto. El terror será durante estos primeros tiempos elemento estético antes que núcleo de la narración; motivo icónico y temático, no genérico; tan abundante como difícil de rastrear, ofrece una serie de pistas que indican por dónde va a discurrir su evolución posterior en una forma propia, característicamente hispana, de entender el género.

Fue al parecer Agustín de Foxá, aquel escritor de vanguardia, falangista, derechón y saludablemente escéptico, quien mejor definió nuestra relación secular con la religión: «Uno de los problemas de España es que siempre hemos ido detrás de los curas, o con un cirio o con un garrote»[1]. Sea para ensalzarlo, sea para deplorarlo, el catolicismo es parte sustancial de la cultura española y su huella se percibe hasta en la más insignificante de sus manifestaciones, como pueda ser la historieta de horror. Las primeras expresiones del balbuceante género van a estar marcadas por una estética de cementerio y ultratumba, inquietudes muy propias de un país católico. El anglosajón hace hincapié en un fantasma desprovisto, en general, de implicaciones metafísicas; aquí en España al espectro se le conoce como alma en pena, expresión que delata la íntima unión de nuestro Más Allá con la esfera religiosa. Calavera, osamenta, sepulcro, castigo y expiación, símbolos de la vanidad de la vida, son motivos recogidos

1.- Chao Rego, Xosé: *Iglesia y franquismo: 40 años de nacional-catolicismo* (1936-1976). ed. tresCtres (La Coruña, 2007).



Miedo y nada mas. Pero una vez en su casa y acostado, se le aparece el muerto reclamando su cabeza.



Y que sin mas empieza á tirar de la del estudiante hasta arrancársela.



El muerto coloca sobre sus hombros la cabeza del estudiante y váse muy regocijado.



Y á pesar de todos los pesares aquí está la cabeza del muerto.

de una tradición que va de las tétricas pinturas de Valdés Leal a relatos folclóricos utilizados muy tempranamente por nuestra historieta de miedo.

En la página 24 portada de ***Historias y cuentos de TBO***. Arriba, *Aparecidos traviesos* en el ***Granizada*** de Apeles Mestres, publicado el mes de noviembre de 1880

Están presentes en lo que puede considerarse uno de los más prematuros, si no el primero, de los tebeos editados en España, ***Granizada***, confeccionado de cabo a rabo por el dibujante catalán Apeles Mestres. Pionero en el uso del lenguaje gráfico, no solo en nuestro país sino en Europa entera. Mestres (1854-1936) es un autor extraordinario que aúna en sus obras perfección académica, viva expresividad y perfecto sentido del movimiento, lo que le hace enormemente popular. Personaje polifacético, es autor de una obra amplia que incluye innovadoras publicaciones monográficas —**Cuentos vivos** (Verdaguer editor, 1882), **Mis vacaciones** (La publicidad, 1900) o **Monólechs** (Librería Española, s/f)—, colaboraciones en buena parte de las revistas de finales del XIX y principios del XX —*La Campana de Gràcia, L´Esquetlla*



Apeles Mestres expresa gráficamente en ***Granizada*** aquello tan nuestro de «el muerto al hoyo y el vivo, al bollo»

de la Torratxa, *Blanco y Negro*, *Madrid Cómico*, *La Ilustración*, *El Globo*, etc.—, libros de poesía, obras de teatro y hasta colecciones de cromos de aquellos que distribuían entonces las marcas de chocolate[2].

Editada en 1880 por Librería Española, de Barcelona, ***Granizada***, cuadernos de ocho páginas compuestas por chistes, dibujos e historietas, se publica mensualmente durante un año consagrando cada entrega a las efemérides del mes en que aparece. Así, en febrero se encuentra el carnaval, en agosto el regreso al pueblo por vacaciones, en septiembre la vendimia y sus consecuencias, en junio la cosecha y la primavera —sin que falte una ilustración a toda página donde aparece una vieja bruja echando las cartas, acompañada de lechuza y gato negro, aludiendo a la mágica Noche de San Juan— y en noviembre, claro está, la celebración de los Fieles Difuntos.

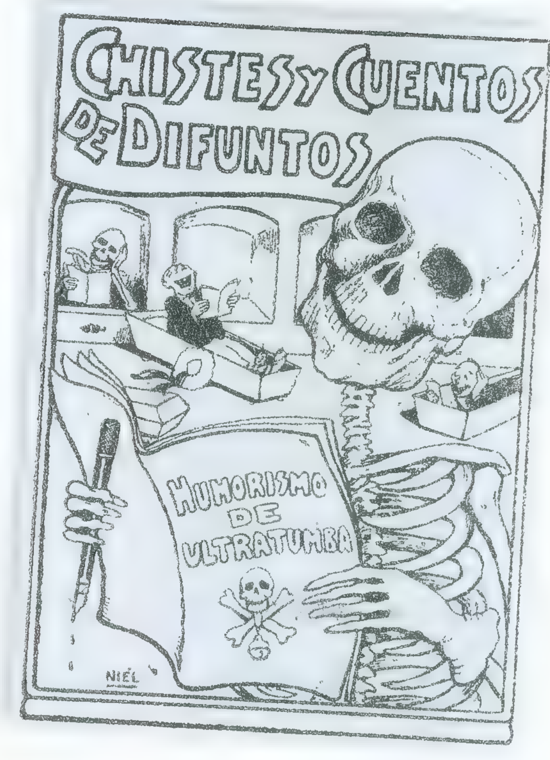
La cubierta presenta una ilustración a toda página, en la que una señorita enlutada está de pie junto a una vieja tumba; árboles sin hojas, maleza y coronas de flores marchitas la rodean señalando con su presencia la caducidad de la vida. Remata la imagen un esqueleto ataviado de capa y sombrero, que se halla a su lado sin que ésta parezca percibirlo, mientras en la parte inferior cinco más, a modo de danza de la muerte, bailan, fuman y tocan diversos instrumentos de música en composición grotesca y, un punto descreída, que resta solemnidad a la imagen principal.

Dentro, después de una historieta que nada tiene que ver con el tema, se encuentra otra ilustración a página completa presidida por una calavera provista de prismáticos que desde el interior de una corona mortuoria atisba una serie de escenas: gentes endomingadas acudiendo al camposanto, niños de luto colocando flores en los nichos, *memento mori* como la guadaña y el reloj de arena, o dos cocheros que, a despecho del triunfo de la parca que cada elemento gráfico proclama, brindan en gesto epicúreo entre cruces de cementerio y botellas vacías. Una composición que evoca al primer vistazo la celebración de la vida por encima de su sinsentido; evidentemente no es horror todavía, pero utiliza muchos de los iconos que en el futuro van a formar parte del género.

Mucha más conexión con éste tiene la historieta que sigue, *Cuento lúgubre*, desarrollada por Mestres en tres páginas de seis viñetas cada una. En tono jocoso narra la peripecia de un estudiante de medicina que salta la tapia del cementerio para conseguir un cráneo humano. Tras hacerse con el botín la realidad se

2.- Prólogo a la reedición de Granizada, José Manuel Rodríguez Humanes, colección Tesoros Olvidados nº XVII, (Sevilla, 2019); Martín, Antonio: «Una obra maestra de la cultura catalana», en *Los Cuentos Vivos de Apeles Mestres* (Glénat, Barcelona, 2007).

Con ocasión de la fiesta de los Fieles Difuntos muchas editoriales publicaban recopilatorios de un humor negro de raíz muy española, como este editado por Gato Negro con portada de Niel.
En la página siguiente, primeras viñetas de *Un viaje al Infierno*, ilustrado por Karikato en 1905 en la revista ***Monos***



confunde con lo soñado, perseguido por imprecisas sombras y tomando las copas de los cipreses por legiones de espectros. Este juego ambiguo entre lo real y lo imaginado es perfectamente evocado por el trazo del autor, dinámico, expresivo y sorprendentemente moderno. Mestres mueve a los personajes de una secuencia a otra con elegante sencillez, sin apenas esbozar fondos, atento solo a suscitar emociones. El horror culmina cuando, ya acostado, el dueño de la calavera se le aparece y en escena tan simple como eficaz le arranca la cabeza para colocársela sobre su desnudo esqueleto. En recurso entonces no tantas veces visto, el estudiante despertará para descubrir que todo ha sido un sueño y que lo que tomó por un cráneo no es sino el orinal que guarda bajo su cama.

Se evoca en este breve episodio el tema del camposanto como lugar encantado, los ladrones de tumbas, las venganzas espectrales, la aparición de fantasmas, el muerto viviente y la chanza descreída: una serie de motivos desarrollados una y mil veces en posteriores cuentos e historietas de miedo. Humor negro, identificación del terror con la Ultratumba, relación del episodio con una fiesta religiosa, tres características tempranamente esbozadas que se van a repetir en las historietas del período más primitivo.

De hecho, la tradición editorial de publicar ediciones especiales, siempre entre el miedo y la burla, con motivo de la efemérides de los Fieles Difuntos —tal es el nombre oficial con que lo denomina la Iglesia— se prolonga durante mucho tiempo. Desde finales de la década de los veinte a los años previos a la Guerra Civil, Gato Negro, la futura Bruguera entonces especializada en folletines, lanza en noviembre una serie de cuadernos monográficos tan explícitos como *Chistes y cuentos de difuntos*, *Humor de Ultratumba* o *Epitafios para panteones, sepulturas y nichos de toda categoría*, con excelentes portadas de Daniel Masgoumiery “Niel” (1879-1942) en las que la presencia de esqueletos vivientes es motivo obligado. Tratamiento cómico, a la vista está, como va a ser norma en un país que oscila entre una religiosidad cercana a la superstición y un cinismo absoluto, casi nihilista.

Aunque en la posguerra la costumbre se abandona casi por completo —la más elemental prudencia aconseja en tiempo nacional-católico no entrar en terrenos susceptibles de rozar la irreverencia— todavía encontramos en noviembre de 1950 el número 99 de la revista de editorial Valenciana ***Jaimito*** titulado *Epitafios alegres*, con historietas humorísticas de Edgar (Antonio

Edo), José Palop o Emilio Frejo en las que abundan sepulcros, ataúdes, fantasmas y funerales... Algo impensable solo unos meses más tarde, cuando se cree en 1952 el primer organismo de censura que regula las publicaciones infantiles, de las que estos temas quedan expresamente proscritos.

Regresando a *Granizada*, hay que destacar tanto su calidad intrínseca como el hecho de ser una publicación adelantada a su tiempo, 1880, con un contenido únicamente gráfico en el que abundan las historietas seriadas. Algo nada frecuente en este período de finales del XIX y comienzos del XX en el que textos y dibujos sin continuidad se llevan la parte del león en lo que al contenido de las revistas se refiere, sean satíricas o dedicadas a la infancia, los dos tipos de publicación donde poco a poco va haciéndose un hueco la primitiva historieta.

DOS BOHEMIOS EN EL AVERNO

Para encontrar otro ejemplo donde ésta ocupe un porcentaje considerable hay que esperar a 1904, cuando al amparo del diario *El Liberal*, de Madrid, nace la revista gráfica ***Monos***. Respecto a *El Liberal*, cuya ideología queda patente en su título, es periódico nacido bajo la monarquía de Alfonso XII cuya trayectoria se prolonga hasta la entrada en la capital de las tropas de Franco al finalizar la Guerra Civil; incautado a sus legítimos propietarios sus instalaciones se otorgan a Juan Pujol Martínez, fundador del semanario *El Fascio* (1933) y feroz antisemita muy vinculado a las nuevas autoridades, que lo transforma en el periódico *Madrid*.

El caso es que *El Liberal* patrocina el lanzamiento de uno de los primeros tebeos para adultos, el referido ***Monos***, dirigido por



Manuel Carranza, en el que la historieta, predominante, viene acompañada de chistes y breves textos literarios. Además de publicar numerosos autores extranjeros —los norteamericanos Gustave Verbeek y sus curiosa serie *upside-downs* (cuyas páginas pueden leerse del derecho y del revés), traducida como *Aventuras de Mufaró y Lovekins*, o Frank H. Ladendorf con *Las travesuras de Bebé* (*Mischievous Willie*) publicitada como «la primera novela gráfica que se publica en España»[3], ***Monos*** cuenta con una nómina de colaboradores nacionales, pioneros del nuevo medio, entre los que destacan Modesto Méndez Álvarez, que además de numerosos dibujos publica en sus páginas la historieta seriada *Aventuras emocionantes de Mister Huntley y sus dos compañeros* en un estilo muy semejante al de sus futuras colaboraciones en ***TBO***[4]; Joaquín Xaudaró, Ernesto Pérez Donaz o Cesáreo del Villar alias Karikato, teniente coronel de Caballería y humorista gráfico cuya obra se prodiga desde los años finales del XIX en publicaciones como ***Buen Humor***, ***Madrid Cómico***, ***Nuevo Mundo*** o ***Macaco***. Él es el responsable de una de las primeras series largas cercanas al género de terror, *Un viaje al Infierno*, denominada igualmente novela gráfica en las páginas del semanario.

Satírica de cabo a rabo, a medio camino entre el horror y el cuadro de costumbres, *Un viaje al Infierno* comienza a publicarse en noviembre de 1905 a razón de una página por número —la periodicidad es errática— y lo hace al menos durante dieciséis entregas, quedando la historia inconclusa. Subtitulada *Aventuras dislocantes de Gomecillo y Peliculez*, se divide en dos partes, *De Madrid al Limbo* y *Las entrañas del Infierno*; su esquema, muy en consonancia con lo expuesto anteriormente, que podríamos denominar terror católico, sigue paso a paso al de la *Divina comedia* de Dante, motivo arraigado en la mentalidad del lector al que se dirige, un público adulto que constituye por entonces el principal consumidor de narrativa gráfica.

A lomos de demonios en turístico periplo por el Más Allá, por Karikato

La acción comienza en el domicilio de Pelagio Gomecillo, «activo y diligente reporter... celebrado autor de interesantísimas informaciones de Cómo se hace el queso de bola, La industria de las alpargatas, etc». En una sola y minúscula viñeta permite el sintético trazo de Karikato reconocer a Gomecillo como arquetípico bohemio: el destartalado pavimento de su hogar, la rústica mesa, los desconchones de la pared, la botella en el suelo, el camastro a medio hacer, el ventanuco por el que entra la luz, el tintero y las cuartillas apenas iluminados por una vela torcida, el raído gabán que viste, su barba rala, lo desmañado de su figura... no hay elemento gráfico que no delate su condición.

3.- La veracidad de la afirmación es muy discutible por cuanto antes han visto la luz algunas historietas seriadas similares, como *Un viaje al Polo Norte*, de Xaudaró, en **The Monigoty** (1892).

4.- De hecho, la historieta llegó a publicarse de nuevo hacia 1920, recopiladas sus entregas y remontando el formato en un cuaderno de la colección Gráfica TBO.

Las meditaciones del periodista se ven interrumpidas cuando Satanás número 1.527, hijo de Plutón, irrumpe en su cuarto montado en moto, esparciendo a su paso aromas sulfúricos. Trasunto del diablo cojuelo, este ente infernal viste con una elegancia que contrasta con el aspecto de Gomecillo; solo la consabida perilla, los bigotes en punta y un rabo que asoma travieso debajo del abrigo permiten reconocer su cualidad sobrenatural. Periodista también, pero del diario *El Correo Infernal*, no tarda más de tres viñetas en convencer a nuestro protagonista para que le acompañe al Averno donde podrá realizar el reportaje de su vida. En la sede de su periódico obtiene Gomecillo autorización para efectuar el viaje, acompañado por «el redactor fotográfico de El Cosmos, señor Películez, recién llegado de la guerra ruso-japonesa». El cameraman es igualmente un bohemio, la chalina enorme con que Karikato lo engalana, el cabello largo, los descuidados mostachos lo definen a la perfección en trazos tan parcos como sabios.

Tras episodios costumbristas que incluyen una travesía sobre los tejados de la capital, los tres viajeros se instalan sobre sendas motocicletas surcando la estratosfera, yendo finalmente a tomar tierra en una cueva donde un centenar de brujas celebran un aquelarre, entre las que Gomecillo reconoce a «una portera que tuve hace años en la calle de Cabestreros, otra que había sido «cambianta» y prestamista y otras muchas a quienes vi por las calles de Madrid». Iluminación tenebrista, ropajes negros, escobas, profusión de calaveras, brujos de gorro cónico, alegre decrepitud: por más que el texto subraye el carácter cómico, no falta un solo elemento icónico de los que convierten la ceremonia en puro terror.

Los viajeros emprenden el descenso a las entrañas de la Tierra desde el pie mismo de la Cibeles, atravesando espacios subterráneos que les conducen, a lomos de diablillos, frente a criaturas como las Parcas, Morfeo o la personificación de la Noche en secuencias extraordinariamente expresivas. El periplo, que confirma la identificación tan del gusto de la Iglesia entre mitología y diablerías, continua hasta llegar al río Aqueronte, conocer al can de tres cabezas Cerbero y atravesar las aguas en la barca de Caronte, aquí un robusto marinero que les lleva, disfrazados de demonios para no llamar la atención, al Infierno propiamente dicho.

Pionera historieta publicada en la revista Monos en 1905, ***Un viaje al Infierno*** se sitúa entre el terror y el humor negro



cos de entusiasmo descendían los *vs-*
r la sima infernal, batiendo sus alas
dera maestría y persiguiendo en rápi-
a los pajarracos q-e les rodeaban,
dolos con sus tridentes y haciéndolos
esconderse en las obscuras concavida-
paredes.



72. vedad el rápido latir de sus alas. De esta forma continuó un largo espacio, hasta d
huesos en un nido de cigüeñas infernales, que en un saliente se hallaba situado, y cayendo
en su interior, con gran espanto de sus moradores, y ensartando como una flecha con sus c
huevos de cigüeña que había en el interior del nido.

La pronta ayuda de Satán y Gomecillo vino á sacar de sus apuros á Películez, que, co
za metida en el nido á guisa de turbante soportaba pacientemente, agitando sus alas, las i
güeño padre y los picotazos también de padre .. y muy señor mío.

No sin antes asomarse brevemente a ese paraje de ultratumba recientemente suprimido por la ortodoxia, el Limbo[5], donde corren y juegan alegres los infantes muertos sin bautismo «bajo la tutela y cuidado de amas secas infernales», y concurren, por una iniciativa del propio Karikato que nada tiene que ver con la teología oficial «los hombres más eminentes de todo el mundo, los locos, los héroes... en la placidez de una vida pastoril, entretenidos en inocentes juegos y distracciones». Alejándolos tanto del Cielo como de la eterna condenación expone el autor su veneración al arte y al saber juntando a Cervantes, el Cid, Lope de Vega, Fray Luis de León o los poetas modernistas en un espacio laico, fuera del alcance de una Iglesia católica a la que ve con más recelo que simpatía.

Comienza luego la segunda parte, *Las entrañas del Infierno*, que aún manteniendo el mismo tono paródico y guasón va a seguir mucho más de cerca al poema de Dante. Así hay entrada por la tradicional boca del Infierno, encuentro con los jueces luciferinos y visita a los sucesivos círculos donde, vigilados por diablos con tricornio, penan los condenados tormentos tomados literalmente de los que figuran en *La Divina comedia*: el lago inmundo donde yacen los iracundos —militares, carabineros, guardias de orden público—, las pesadas rocas que acarrean inútilmente los avaros —usureros, banqueros, prestamistas y editores (!)— o el campo yermo donde los suicidas, convertidos en árboles secos, son atormentados por la arpías. Cuando en noviembre de 1906, transcurrido un año desde que comenzase su periplo, los viajeros se disponen a conocer al gigante Gerión —mitológica criatura íntimamente ligada a la Península Ibérica «que merece capítulo aparte»— la historieta se interrumpe y deja de aparecer en la revista, sin que haya podido averiguar si llegó a publicarse su conclusión.

5.- Descartada oficialmente su existencia por la doctrina eclesiástica bajo el pontificado de Benedicto XVI.

Un viaje al Infierno es una de las primeras obras de importancia de nuestra historieta, notable por sus divertidísimos textos, su aire socarrón e irreverente, su agudo sentido de la parodia y su moderno uso del lenguaje gráfico. Karikato no se limita a ilustrar situaciones, como haría si se tratase de un texto literario, sino que narra con la imagen lo que lo escrito no especifica, mezclando ambos en indisoluble mixtura donde uno no puede prescindir del otro: construyendo el nuevo lenguaje del cómic. Todo su trazo aporta información: su dibujo es limpio, sintético, lleno de vida, fresco como cuando apareció hace ya más de un siglo. Y en el tema que nos atañe, enormemente rico en la plasmación de motivos que veremos repetirse una y otra vez en el género, por más que como en el resto de creaciones del período el ánimo de producir emociones terroríficas se halla todavía completamente ausente.

AHORCAMIENTOS, CRÍMENES HORROROSOS Y TERRORES DE ESTAMPITA

Dos niños encadenados son flagelados a conciencia hasta que en sus espaldas se abren las carnes, una supuesta bruja aúlla entre las llamas de la hoguera, un cuerpo descuartizado es objeto de risa por parte de un par de infantes, un cuchillo se hunde explícito en el cuello de un infeliz que sangra a borbotones, un médico enarbola satisfecho la cabeza del paciente al que acaba de decapitar, las siluetas de media docena de ahorcados decoran un horizonte crepuscular, un caníbal se relame ante la carne humana que se dispone a devorar en bandeja de plata... No, no estamos entre los *comic-books* de miedo que tanto escandalizaron a la sociedad norteamericana de los cincuenta, ni contemplando una película *gore* de las de vísceras, torturas y fluidos, sino leyendo algunos de los primeros ejemplares de los teóricamente inmaculados ***TBO*** y ***Pulgarcito***, modelo durante décadas de los que deben ser las publicaciones gráficas españolas dirigidas a la infancia.



Un humor nada inocente en el TBO de 1924: los niños aplauden alborozados el hallazgo de un cadáver descuartizado

Han transcurrido algunos años y la historieta, en sus primeros tiempos producto para adultos habitante de la mayoría de revistas satíricas, ha pasado de ser complemento o sección en publicaciones en las que lo literario tenía mayor peso a convertirse en ingrediente principal de las revistas dirigidas al público infantil. Estas vienen difundiéndose hace tiempo, las más de las veces con aires didácticos y tediosos, a menudo inspiradas por instancias eclesiales e invariablemente melifluas, cuando no pacatas, en gran parte de sus contenidos[6]. Todo cambia cuando el cómic, carente del prestigio educativo que posee el texto literario, se incorpora de pleno trayendo aires renovadores de la mano del humor y la aventura, minimizando su carácter ejemplarizante para disgusto de pedagogos y alegría de un consumidor que no tarda en convertirla en elemento preferido de sus semanarios[7].

La integración del nuevo lenguaje —y en breve, su confinamiento— en las publicaciones infantiles coincide con el declive de las revistas satíricas, cuya Edad de Oro han sido los últimos años del XIX y primeros del XX. A partir del nacimiento de estas publicaciones —***Dominguín*** en 1915, ***Charlot*** en 1916, ***TBO*** en 1917, ***BB*** en 1920, ***Pulgarcito*** en 1921, ***Virolet*** en 1922, ***Colorín*** en 1923...— la historieta se convierte en un medio de masas de gran aceptación popular

6.- Por ejemplo, ***Miscelánea Infantil*** (1873), ***El Mundo de los Niños*** (1887), ***La Edad Dichosa*** (1880), ***Gente Menuda*** (1906), ***Los Muchachos*** (1914), etc.

7.- La inmediata popularidad del medio sienta muy mal entre quienes defienden la superioridad de lo escrito frente a la imagen, y así en fecha tan avanzada como 1959 todavía pueden leerse frases como... «¡Qué lejos hoy de la edad dorada de ***Los Muchachos***, ***Gente Menuda*** y ***Los Niños***...! [...] Predomina lo gráfico, la historieta animada que suplanta a la literatura. El tebeo es una serie de imágenes coloreadas, de nuevo una linterna mágica, una mala imitación del cine. El tebeo se ha convertido en un papelucho sin ambiciones estéticas [...] una literatura desenfrenada de crímenes, gángsters y otros horrores». En Villasante, Carmen Bravo: «Historia de la literatura infantil española» (*Revista de Occidente*, Madrid, 1959).





Izqda., la violencia se prodiga sin tapujos en ***Historias y cuentos de TBO***, editada por Buigas en 1921. Arriba, en la primera historieta publicada en el semanario ***Dominguín***, precursor de cabeceras como ***TBO*** o ***Pulgarcito***, aparecen esqueletos vivientes en un relato legendario de inspiración folclórica

a cambio de permanecer recluida en el *ghetto* de lo juvenil, del que no sale en buena parte de lo que resta de siglo. Lo que no es inconveniente para que evolucione rápida y espectacularmente, ni para que ofrezca un elevado número de obras del máximo interés.

Los títulos más importantes del período son ***TBO*** y ***Pulgarcito***. Hay otros anteriores como ***Dominguín*** y ***Charlot*** cuyas páginas se dedican por entero al humor, menos susceptible de dejar asomar entre sus viñetas elementos perturbadores. Con todo, la que sirve de cubierta al número uno de ***Dominguín***, obra de Ramón Espoy, ilustra una parodia de leyenda medieval cuya última imagen son las hordas del aristócrata Sisebuto de Hogaza convertidas en esqueletos vivientes, condenados a buscar caracoles en el bosque por toda la eternidad. Por lo demás las excelentes realizaciones de estas cabeceras pioneras practican un humor costumbrista o levemente disparatado, en la línea del que se prodiga desde los años treinta en adelante.

Tanto en ***TBO*** como en ***Pulgarcito*** las historietas de aventuras ocupan un porcentaje similar a las cómicas. Es en ellas donde veremos aparecer todas las tendencias enumeradas. No es que el humor resulte completamente inocente, pues abundan en los primeros años de ambos títulos chis-



Expresivo recortable de la Casa editorial Hernando, editado en plena guerra con Marruecos en la década de los veinte

tes de suicidas y mutilados que hace mucho tiempo nuestra sensibilidad ha convertido en tabú, pero es en las de grafismo realista donde la crueldad y lo fantástico se hacen más patentes. Son páginas en las que no se ha introducido el bocadillo, donde la secuenciación no es todavía completa y en las que los textos se colocan a pie de viñeta, a medio camino entre la historieta y el cuento ilustrado. Así es hasta que mediados los treinta la aparición de las primeras *comic-strips* americanas de aventuras revolucionen el lenguaje haciéndolo más dinámico y funcional, en línea con el del cine.

Realizadas por artistas de la casa que no suelen firmar sus colaboraciones, encontramos en **Pulgarcito** obras de Josep Ariet, pintor e ilustrador de numerosos folletines editados por Gato Negro; de Manuel Urda, cuya carrera se prolongará durante décadas; de Vinaixa y de algunos otros a quienes se hace muy difícil identificar hoy. Muchos son jóvenes de poca o ninguna experiencia, al contrario de lo que sucede en ***TBO***, donde concurren autores más veteranos y solventes como Ricard Opisso, Méndez Álvarez, Serra Massana, Juan Martínez Buendía "Tínez" o el mismo Urda, que no abandona la publicación hasta su muerte en 1974.

Desangrada durante todo el XIX por las sucesivas guerras carlistas, Alfonso XIII accede al trono en 1902 en una España que es nominalmente monarquía constitucional y que así sigue siendo hasta 1923, cuando de la mano del general Primo de Rivera se instaura un régimen autoritario que torna dictadura con la aquiescencia del monarca. Durante todo el reinado del Borbón y hasta 1927 el país se encuentra en guerra con Marruecos, conflicto que parece no tener fin y que afecta fundamentalmente a las clases más humildes. Por más que permanezca neutral durante la Primera Guerra Mundial, carnicería de una magnitud y alcance como nunca hasta entonces se ha conocido, los españoles llevan muchas décadas familiarizados con el hecho bélico, con el consiguiente terror al servicio militar, sus batallas, el incesante rosario de bajas y muertos, tantas heroicidades publicitadas a menudo difíciles de distinguir de lo que son puras y duras matanzas.

Existe en este sentido una sensibilidad social encallecida hacia la violencia, vista como algo si no natural sí inevitable, que lógicamente va a reflejarse en todos los aspectos de la cultura popular, tebeos incluidos. Hay un recortable de aquellos de muñecas impresas en una lámina con sus vestidos y accesorios comercializado por la editorial Hernando en 1922 y dirigido fundamentalmente a las niñas llamado *Mariquita, legionaria*, donde apa-

NOTAS DE LA GUERRA



Granada estallando en un grupo de moros. | Heroica defensa de un soldado español. | Huyendo de un poblado incendiado por las granadas españolas.

Arriba, La prolongada Guerra de África familiariza al lector infantil con la crueldad y el derramamiento de sangre. Tira de V. Tapia publicada en ***Pulgarcito*** en 1922. Abajo, Los periódicos sensacionalistas proliferan en la España de comienzos del siglo XX, como este Museo Criminal publicado en Madrid entre 1904 y 1909

rece la muñeca con el uniforme de faena de la Legión. Como complemento del conjunto para montar figuran un sombrero, el traje de gala y el escudo del regimiento, además de muñecos cabezones de moritos maniatados con su fez y su chilaba. Mariquita sonríe al espectador mientras sostiene un fusil y empuña orgullosa la cabeza decapitada, ojos desorbitados y lengua colgante, de un combatiente marroquí. Aberrante, ciertamente, pero muy significativo en cuanto al tipo, grado y límites de la crueldad que se considera apropiada para la formación de la infancia.

La presencia de la guerra de África en los primeros tebeos es frecuente, ofreciendo a los niños altas dosis de violencia presentada como real, contemporánea y en cierto modo deseable, al contrario de la que puedan ejercer otras figuras puramente ficcionales de las historietas de aventuras como caballeros de armadura, *cowboys* o piratas. ***Pulgarcito***, editado por El Gato Negro, futura editorial Bruguera, incluye desde su número cinco (1921) una sección semanal llamada «Los héroes del Riff» dedicada a glosar en secuencias inevitablemente sangrientas los sucesos de la guerra narrados casi en tiempo real; en el n.º 255 de ***TBO*** (1923) se incluye un recortable ilustrado por Opisso, «Los españoles en Marruecos. Ataque a un convoy», donde no falta la consabida figura del militar hundiendo la bayoneta en el cuerpo de un moro de chilaba; el cuaderno monográfico ***La carta del soldado***, publicado en la co-





Morbo a raudales en las primeras publicaciones de sucesos editadas en nuestro país. Ilustración anónima publicada en la revista ***Museo Criminal***

lección ***Historias*** **y** ***Cuentos de TBO*** hacia 1923, muestra profuso alegres bombardeos al enemigo musulmán donde los cuerpos vuelan descuartizados, hay cabezas desprendidas del cuerpo, decapitaciones a machete y otras lindezas hoy consideradas poco apropiadas para los niños. ¿Qué tiene que ver todo esto con el género de terror? Directamente poca cosa; como uso y abuso de la violencia para suscitar emoción, acostumbra y en cierto modo inmuniza al lector frente al derramamiento de sangre que va a ser constante en su evolución, desde los inicios hasta llegar al *gore*.

Que la sangre vende es verdad irrefutable desde que el mundo es mundo. La explotación del morbo corre pareja a los medios de comunicación, de la llamada no sin cierta hipocresía prensa sensacionalista a los cantares de ciego, nunca ha faltado quien proporcione catárticas raciones de violencia delegada, necesidad del espíritu humano. El primer periódico consagrado sin tapujos a esta labor se publica en España en 1882 con el nombre *Los Sucesos*; le siguen otros como *Las Noticias Ilustradas* (1885), *Museo criminal* (1904) o *Las Ocurrencias* (1911), este último con hermosas portadas de inusual brutalidad y títulos tan expresivos como *Catorce ahorcados, Crimen horroroso, Cabezas de moros ajusticiados en Fez* o *Una novia degollada*.

No dejan de ser evolución natural de los pliegos de cordel —aquellas modestas publicaciones que glosaban sucesos, romances o hechos extraordinarios, presentes desde los orígenes mismos de la imprenta— y sus hermanos los cantares de ciego, recitados sus versos en ferias y villas durante siglos. Morbosos sin vergüenza ni recato gustan lo tremebundo, la víscera, la profusión de sangre, el drama desaforado, expuestos con orgullo mal disimulado so pretexto de lección ejemplarizante. En decadencia desde que se imponen los medios de masas y avanza la alfabetización de la ciudadanía, aún se encuentran en las primeras décadas del siglo XX, más desatados que nunca, capaces todavía de influenciar las mentes de autores y lectores de los contemporáneos tebeos. *Horroroso crimen que ha cometido un hijo con su madre, su hermano y su cuñada, siendo descubierto por la criada. Suceso ocurrido el 28 de junio de 1925; La joven desenterrada en Las Inviernas, provincia de Guadalajara; El tabernero Merino y la encajera degollada. Terrible tragedia en Miobra (Oviedo) el día 1 de enero de 1932...* son algunos de los títulos de estos postreros romances hemoglobínicos, que certifican su vigencia hasta los años de la República por lo menos[8].

Con semejantes ingredientes ambientales no extraña tanto que la pena de muerte se prodigue en las publicaciones infantiles con insólita abundancia de ahorcados, decapitados o fusilados por la autoridad pública, violencia ejemplarizante que conviene enseñar al niño desde bien pequeño y que encontra-

8.- Caro Baroja, Julio: *Ensayo sobre la literatura de cordel*. Ediciones Istmo, Madrid, 1990.

mos en las páginas de publicaciones como ***Historias y Cuentos de TBO*** (1919) —una de las primeras colecciones de cuadernos, que incluye aventura exótica, cuentos de hadas y sucesos escalofriantes en episodios monográficos desarrollados en doce páginas impresas en bitono— o en menor medida en la serie ***Gráfica TBO*** (1918)[9], otro lanzamiento de la casa en gran formato y cubierta a todo color, destinado a público de mayor poder adquisitivo y dedicado igualmente a la narración de sucesos históricos y aventureros[10].

Lo mismo cabe señalar en cuanto a torturas, flagelaciones, suicidios —un tema totalmente tabú cuando la censura regule las normas a seguir por las publicaciones infantiles y juveniles—, motivo central en la cubierta del nº 65 (*La torre maldita*) de ***Historias y Cuentos de TBO***[11], o crímenes muy en la línea de los de los pliegos de cordel, es decir, crudos, sangrientos y representados sin tapujos. De estos hay episodios enteros que narran atrocidades rurales con todo lujo de detalle, sin escamotear degollinas, hachazos, maltrato infantil, alcoholismo, violencia de género o disparos a quemarropa. Los hay tanto en la referida ***Historias y Cuentos de TBO*** como en el ***Pulgarcito*** de la editora Gato Negro (*Ladrón y asesino*, historieta sin acreditación de autor en el n.º 7, de 1921) o en el mismo ***TBO*** (*El asesino de lady Dollwer*, n.º 304, c. 1925).

Otro factor nada desdeñable que contribuye a difundir violencia y morbo entre el público infantil es el que podríamos llamar Terror de Sacristía, ejemplificado tanto en la imaginería de los mártires como en piadosos textos especialmente recomendados para la infancia que se dedican a describir con todo lujo de detalles las torturas y padecimientos sufridos por los cristianos en beneficio de su fe. Entrar en una iglesia, algo obligado entonces para cualquier español, es encontrarse con figuras decapitadas, aseteadas por flechas, portadoras de su propio pellejo arrancado, con doncellas que llevan en una bandeja sus ojos o sus pechos aún sangrantes, frailes cuya cabeza se adorna con un hacha incrustada, niños crucificados como Dominguito del Val —cuya leyenda negra se propone como modelo de conducta a varias generaciones[12]— y toda clase de seres torturados, sanguinolentos, escarnecidos a mayor gloria de Dios. Un catálogo de tormentos y crueldades que haría palidecer al Marqués de Sade y que tiene inequívoca continuidad en cuentos y películas aterradoras como *Marcelino Pan y Vino* —donde el milagro consiste en matar al infeliz devoto— o historietas como *El Cristo que tuvo hambre*, aparecida en el n.º 215 del semanario infantil ***Pulgarcito*** (c. 1926).

Desarrollada en dos páginas con textos al pie de viñeta al estilo de la época, *El Cristo que tuvo hambre* se beneficia del trazo vehemente, cándido y expresivo de Daniel Masgoumiery i Pena, "Niel", uno de los autores más olvidados y reivindicables de ese período, prolífico dibujante, fontanero de

---

9.- «...42 entregas cargadas de lo que por entonces el público lector parecía demandar: aventura, fantasía, exotismo, tragedia... altas dosis de turbación. Una fascinación por el espanto que la colección cumplió con creces en un porcentaje alto de sus títulos». Baena, Paco: «Los tebeos aventureros de Buigas», Tebeosfera (marzo 2017).

10.- Representaciones de ahorcados en la colección ***Historias y Cuentos de TBO*** encontramos en los n.º 48 (*El ingenio de un príncipe*), n.º 57 (*La paloma mensajera*), 69 (*El hijo del cow-boy*), n.º 74 (*El pájaro ladrón);* una bruja arde en la hoguera en el n.º 52 (*El príncipe Serpiente*), unos niños sueñan ser fusilados en el n.º 45 (*El país de los juguetes*); la portada de *La condesa Du Barry*, en la ***Colección Gráfica TBO***, exhibe sin escamotear sangre alguna una ejecución en la guillotina, etc.

11.- En episodios como «El medallón de la suerte» (n.º 59), «El castillo de la muerte» (n.º 61), «El milagro de las onzas» (n.º 67) o «El loro justiciero» (n.º 81).

12.- En fecha tan tardía como 1970 aún se incluye como verdad histórica el aberrante mito antisemita del niño mártir crucificado en Zaragoza por los judíos en libros de texto como Amigos (C. Bartra, S. J. , ediciones Jover, Barcelona), lectura obligada para niños de siete y ocho años en centros de enseñanza religiosos.

EL CRISTO QUE TUVO HAMBRE (*Conclusión*)



hablaba de este modo:

—¡Pero qué empolvado te encuentras, hombre. De seguro se han olvidado ya de tí y por eso estás tan flaco y desmejorado! ¡Ea! Espera, que no tardo en volver.

Limpia ya la imagen y colocada en mejor sitio, baja el muchacho las escaleras a toda prisa y se motió en la cocina.

Era la hora de la comida y el hermano cocinero le había dispuesto su ración en la escudilla.

Sin que ninguno lo notase, subió al caramanchón sentándose junto al crucifijo.

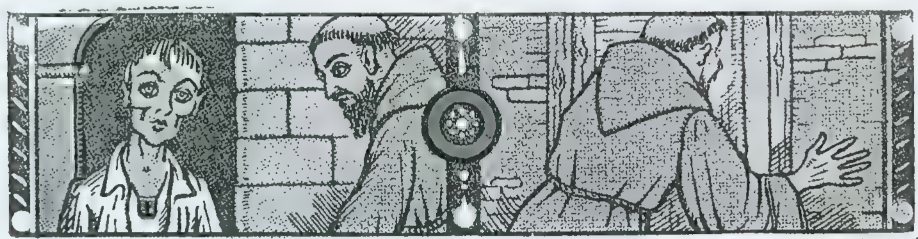
—Toma—le dijo con sencillez—. Una cucharada para tí y otra para mí.

Y acercó la cuchara a los labios de la imagen.

¡Oh, prodigio! ¡El crucifijo abrió la boca y comió!

—¡Muy bien!—exclamó el chico fijándose en el Cristo con alegría—. Ya parece que estás mejor y más fuerte. Nada, mañana volveremos a comer juntos.

Esto se repitió por espacio de



algunas semanas; pero mientras la imagen recuperaba sus fuerzas el muchacho las perdía a ojos vistas. Sus mejillas se tornaron pálidas como la cera; y en el traje no le hubiera sido difícil envolver dos veces su desmedrado cuerpecito.

El guardián notó este cambio.

—Decid hermano—le preguntó al cocinero—. ¿Dais tan poco de comer a ese niño, que se pone cada día más flaco?

Entonces el cocinero le refirió, que todos los días se escondía en el camarachón con la escudilla llena y bajaba con ella vacía.

Al oír esto el fraile, sintió la natural curiosidad y quiso saber lo que hacía su protegido.

Fuese tras él al siguiente día y por la puerta entreabierta del camarachón, pudo ver que se dirigía al crucifijo y con las palabras:

—Una cucharada para tí y otra para mí—daba su comida al Santo Cristo, que, en realidad comía.

Lleno de santo terror apartóse el fraile de aquel lugar.



Por la tarde hizo venir ante sí al muchacho, el cual se lo refirió todo con sublime sencillez.

—Oye — le dijo el Padre—, Cuando hayas comido mañana con el Señor, háblale de este modo:

Cuando el niño, al día siguiente hubo expresado su súplica, oyó que el Cristo le decía:

—Te será concedido lo que pides. Que el Padre guardián diga la misa hacia el medio día y te

donar el altar, cayó muerto; y muerto estaba también el monaguillo abrazado al misal.

Los dos volaron al celestial festín, divina recompensa a la inocencia y la virtud.

Del cuento pío al horror puro no hay más que un paso: *El Cristo que tuvo hambre*, de Niel, ***Pulgarcito*** (1926)

profesión y anarquista por devoción, habitual de la casa editorial Gato Negro para la que realiza numerosas páginas de historieta e ilustraciones de folletines hasta que llega la Guerra Civil. Narra un milagro de los pérfidos, muy en la línea del citado *Marcelino Pan y Vino* (1953), al que se adelanta casi veinticinco años. Ignoro si Sánchez Silva, autor del libro original, conocía la historieta

o si hay una fuente común anterior de la que ambos puedan haber bebido, pero el caso es que la semejanza entre ambos relatos es asombrosa, y su carga terrorífica también.

Roberto es un niño maltratado por la vida en general y por su madrastra en particular, que acogido en un convento de frailes pronto es amado por ellos «por el celo y la obediencia que demostraba en todos los menesteres». Más solo que la una entre tanto barbado de hábito y tonsura, encuentra arrinconado un Cristo de aquellos de factura tenebrosa al que el muchacho ve tan flaco que se pone a darle a cucharadas su propia ración de comida, que el crucificado de madera devora sin dejar ni los restos.

Así un día tras otro, hasta que los mismos religiosos —y el lector con ellos— se espantan de ver al crío tan macilento y desmejorado, averiguando el cocinero la verdad de lo que ocurre, entrándole un «santo terror» que más parece enfermo regocijo. Roberto, al borde la inanición, ayuda a misa un día cuando, tras recibir la comunión, cae muerto en el suelo junto al sacerdote que se la ha suministrado, que cual daño colateral pierde igualmente la vida. Tal vez al anónimo guionista le pareció que con semejante historia se estimulaba la fe de los pequeños, no lo sé, lo cierto es que eso de que los dioses anden matando a quienes les veneran resulta asunto de lo más inquietante. Y perfecto ejemplo del terror de sacristía del que hablaba, tan estimulado por la Iglesia antes del Concilio Vaticano y tan familiar al español de entonces.

ESPANTAJERÍAS IBÉRICAS

Muy relacionado con este terror de sacristía están las que me gusta denominar espantajerías ibéricas, cercanas al mundo del cuento y la leyenda, donde los protagonistas son criaturas de las que pueblan el folklore español: demonios de los de rabo, cuernos y patas de cabra muy dados a compadrear con los humanos, almas en pena ataviadas de blanco sudario, o brujas, omnipresentes en la tradición rural. Seres todos relacionados con la esfera religiosa cuyas características explican mil y una leyendas, sea de las que todavía se cuentan al calor del fuego, sea en las que nutren buena parte de los relatos de miedo de la literatura decimonónica, en especial la romántica[13]. Junto a la crueldad y al horror eclesiástico son tercer elemento basal de las raíces del miedo patrio.

Hay una ilustración de Niel en el n.º 350 de ***Pulgarcito*** (c. 1928) que resume muy bien la tipología fantástica de estos espantos tan nuestros. Son los personajes recortables de una obra para teatro de cartón, juguete muy popular, entre los que figuran un murciélago solemnemente vestido, monarca de los animales de la noche, tres fantasmas de los de sábana blanca y cadena y una cohorte de brujas viejas, feas, con escoba, que trasladan en procesión una serie de urnas conteniendo los atributos que les son propios: gato negro, lechuza y calavera. Solo falta el demonio cornudo para que esté completo el reparto que interviene en este tipo de fantasías.

En este territorio tan cercano iconográficamente al género de terror clásico se sitúan historietas como *El hijo de la Muerte*, publicada en doble página por autor no acreditado en el n.º 6 de ***Pulgarcito***. De tratamiento primitivo, con largos textos al pie de las viñetas, trata la leyenda de un niño sobrenatural habitante solitario del Barranco de la Muerte, que solo deja oír su voz en forma de triste canto cuando los rayos rasgan el cielo en plena tormenta. De tono sombrío y fatalista, la historia culmina con el castigo divino que sufre un rey por intentar apoderarse de la criatura, que según se dice «...aún canta sus bellas canciones cuando su Madre arrebata a la Vida un ser». Incipiente intento de creación de atmósfera, con un dibujo sencillo y funcional que si no llega a expresar el miedo,

13.- Como todos los recogidos en la antología Boix, Armando ed.: *Los muertos la tumba dejan. Cuentos fantásticos en la prensa del romanticismo español*. (Isla de Nabumbu, Sevilla 2019), procedentes de revistas literarias como *El Artista*, *Semanario Pintoresco Español* o *El Museo Universal*, publicados entre 1835 y 1867.



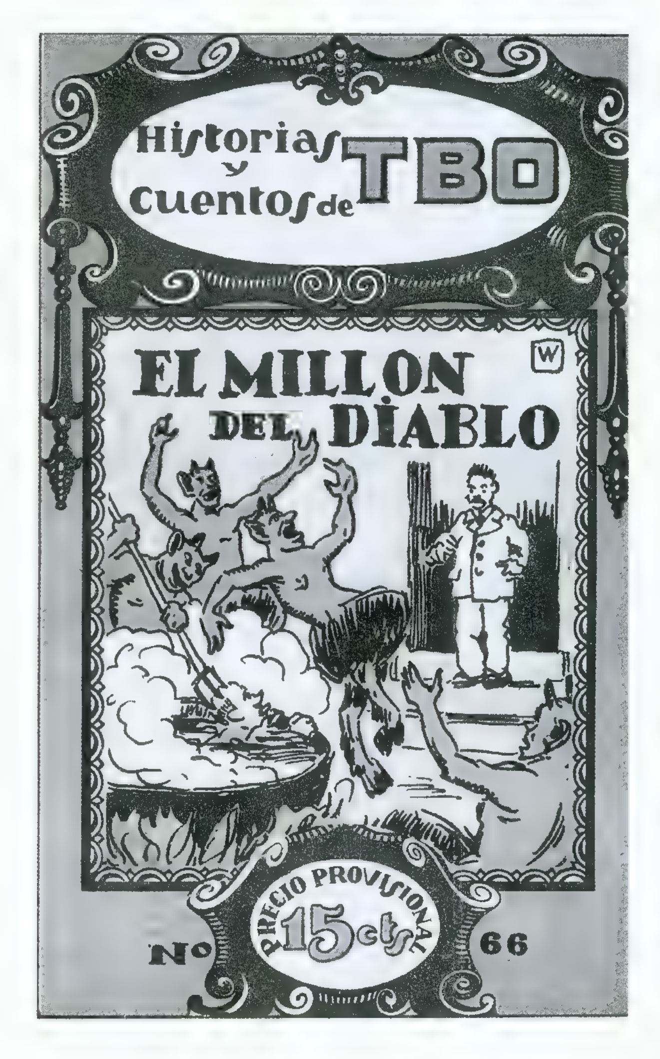
Una galería de horrores netamente celtibérica retratada por Niel en el ***Pulgarcito*** de 1928, publicado por Gato Negro

sí consigue dejar cierta congoja en el ánimo del infantil lector.

Además de la historia de España —expresada a menudo en episodios sangrientos como el de la Campana de Huesca[14]— la materia legendaria aporta algunas historietas más de tono fantástico muy próximo al género terrorífico. Así la titulada *La cueva misteriosa*, que dibuja a doble página Manuel Urda en ***Pulgarcito*** n.º 13, donde aparece un mago árabe —nuestra herencia musulmana asoma por doquier— claro precursor de la figura del *mad doctor*. Cuenta con un laboratorio lleno de matraces y probetas instalado en una gruta, en el que almacena los cadáveres de innumerables mujeres a las que asesina y extrae el corazón con objeto de conseguir una pócima capaz de prolongar indefinidamente la vida: un argumento disfrazado de fantasía exótica que no desentonaría en ninguna de las producciones de Universal o Hammer. Su captura y muerte a manos de un verdugo que luce en su mano la testa del criminal chorreando sangre culmina el episodio, tan vecino ya al horror puro.

Fantasmas y demonios suelen mostrarse más amables, susceptibles de una visión burlesca que seres como el Hijo de la Muerte o el hechicero árabe no admiten. Cuentos y leyendas otorgan al diablo una familiaridad que permite al hombre tratarlo como vecino, indeseable pero vecino, y como tal intentar engañarlo para aprovecharse de él. Es el caso de *El diablo burlado*, otra doble pági-

14.- Una versión resumida de la leyenda aparece en el n.º 4 de ***Pulgarcito***, acompañada del clásico motivo gráfico de las cabezas en el suelo en torno a la testa colgante que hace las veces de badajo.



na anónima publicada en ***Pulgarcito*** n.º 29 donde aparece en nuestra historieta, seguramente por primera vez, el motivo fáustico, con un avaro que vende su alma a cambio de dinero para ser finalmente salvado gracias a la intervención de una mujer. Semejantes, pero más originales, son los demonios que intervienen en *El millón del diablo*, cuaderno n.º 66 de la colección ***Historias y cuentos de TBO*** firmado por "W", autor de trazo tan tosco como expresivo cuya identidad no he conseguido averiguar con certeza[15], que ofrece un relato mucho más elaborado en torno de nuevo al pacto satánico.

En el mísero cuartucho donde el desgraciado Samuel se lamenta de su suerte aparece por ensalmo una figura embozada, capa y sombrero negros y delatora perilla en ristre. Sobrentendida su naturaleza infernal ambos hacen un pacto: Samuel recibirá un millón de pesetas a diario con la condición de gastarlo íntegramente durante la jornada, millón que mágicamente se repondrá en su cartera cada mañana. De no hacerlo así, morirá sin remedio. El cuento prosigue contando las dificultades y empresas que conlleva cumplir el trato, con apariciones esporádicas del embozado que atormenta al desdichado millonario, hasta que gravemente enfermo se ve imposibilitado de cumplir con su parte. En las últimas viñetas, el hombre de negro se materializa en la habitación del convaleciente y, mostrando por vez primera su auténtico aspecto de cuernos, rabo y patas de cabra, mata al aterrado Samuel y se lleva su alma. Un relato amargo, desazonante, en la línea de de las historietas de publicaciones como ***Creepy*** donde también suele perecer el protagonista de cada episodio, al que solo una estética rutinaria, incapaz de evocar sus cualidades fantásticas, aparta del puro género de terror.

Tono fatalista muy semejante se encuentra en *El tesoro del diablo*, narración medieval a doble página publicada en ***Pulgarcito*** n.º 230 (c.1926), donde un joven encuentra en el subsuelo asturiano una sucursal del infierno repleta de tesoros y demonios, que después de tentar su codicia le fuerzan a bailar con

15.- Tal vez se trate de José de Mena, "Yorik", dibujante de la generación pionera, aunque no puedo asegurarlo.

ellos entre sulfúreas llamas. Al día siguiente el padre del muchacho encontrará su cadáver «en cuyos ojos abiertos se lee una angustia y un espanto infinitos». La historieta, sobrecargada de texto, mantiene el clima terrorífico gracias al expresivo dibujo de Niel, que bajo su aparente sencillez posee una gran capacidad evocativa.

Un demonio si no más campechano, sí claramente más familiar es el que interviene en algunas historietas aparecidas en el semanario ***Virolet*** (1922), uno de los más conseguidos tebeos del período, rebosante de modernidad gráfica y tradicionalismo temático. Con un nivel artístico asombroso debido a los profesionales hijos del modernismo catalán y, en general, con excelente dominio del lenguaje gráfico, resulta publicación adelantada a su tiempo aunque su influencia en la historieta española sea muy limitada al circunscribirse al área catalanoparlante, manteniéndose prácticamente desconocida en el resto del territorio nacional. Joan Junceda, Apa (Felíu Elías), Joan Llaverías, Gaietá Cornet, Lluis Mallol, Ricard Opis-

Página anterior y abajo, el pacto satánico, un tema más tarde prohibido por la censura, en *El millón del Diablo*, cuaderno de la colección Historias y cuentos de TBO distribuido hacia 1922



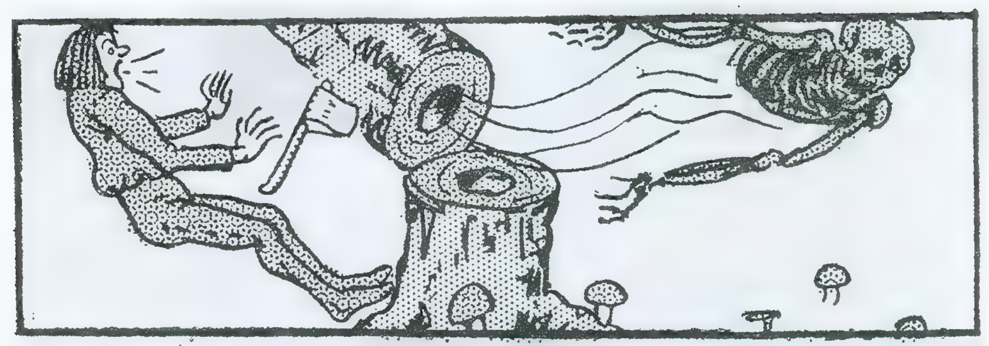
Cuando empezaron a sonar las campanadas de las doce de la noche, apareció junto al lecho del moribundo la figura del enlutado.



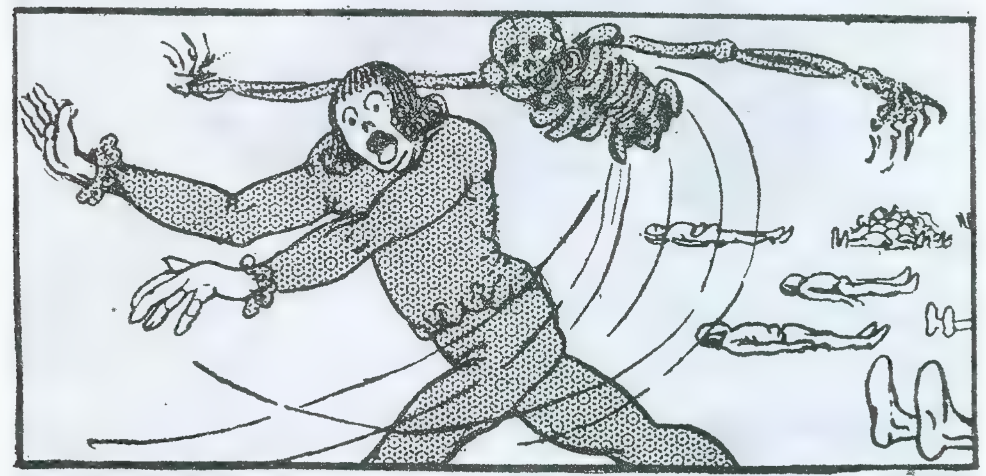
—Ya eres mío—le dijo implacable.
—¡Perdón!—suspiró el infeliz, saltando del lecho y arrojándose a sus plantas.



—Es inutil—exclamó mientras Samuel exalaba el último suspiro. Has agotado todos los medios sin emplear el único que podia haberte salvado ¡La caridad!



Un dia, anant un bosquerol en cerca de llenya, se li acudí tallar aquell arbre tant corpulent. I amb la destral començà a mig partir-lo. Aviat, amb la més gran sorpresa, oí soroll de vidre que es trenca i a l'instant sortí la Mort amb un cruiximent ossos que feia feresa. ....



I com que havia estat tant temps en vaga, tingué un gran dalit per a reempendre la tasca i la gent es moria com a mosques. Un jorn va trobar la desdentegada al llenyater que l'havia enganyada i, folla de contenta, li digué: «—Com a càstig d'haver-me burlat, no vull matar-te; al contrari, et perdono la vida per a sempre més. Viuràs eternament.» ... ...

Las escasas incursiones del terror en el semanario catalán ***Virolet*** se encuadran en el universo del relato folclórico, como en esta adaptación que T. Coll hace de *El soldado y la muerte* en 1922

so, Valentí Castanys, Serra Massana y otros confeccionan una publicación modélica, en las que los textos son harto más reducidos que en ***TBO*** o ***Pulgarcito***, practicando un humor costumbrista de tono conservador. Con pocas páginas dedicadas a la aventura, éstas suelen lindar con el mundo del folklore ancestral; será ahí donde se conjuren amablemente demonios, fantasmas y otras criaturas de similar jaez.

Así sucede en obras como *El sacotí milagrer*, de Serra Massana, adaptación del tradicional *Juan Soldado*, o *Els tres pels d´or del Diable*, realización de D´Ivori (Joan Vila) donde tanto reyes como demonios son poco más que el ocupante de la masía de al lado, criaturas familiares con las que se convive a

diario pese a todo su poder. Tal es su destino en adelante y por mucho tiempo: brujas, demonios y fantasmas se ven en la historieta de posguerra intencionadamente apartados del género terrorífico y confinados al mundo del cuento hasta que, tanto una censura cada vez más intransigente como una cultura de masas urbana desentendida de sus raíces, acaban por forzar su desaparición.

Las almas en pena, esos fantasmas de sábana blanca y cadena chirriante tan de por aquí, abundan en las historietas de los años veinte solo en apariencia. Con el Más Allá pocas bromas caben en país católico donde el monopolio sobre la vida de ultratumba lo ostenta celosa la Iglesia, por lo que en general estos espectros o son tratados en broma, pasto de chistes en publicaciones como ***TBO***, ***Colorín*** o ***Virolet***, o resultan ser de pega según el modelo consagrado por Julio Verne en *El castillo de los Cárpatos*. Estos seres supuestamente fantásticos habitan inevitablemente torreones, ruinas históricas o mansiones de las que se caen a pedazos, y son en realidad señores que se disfrazan y arman diversos trucos para espantar a los curiosos, asustar herederos, falsificar moneda o cualquier otra actividad delictiva, esquema que folletines, tebeos y películas repiten hasta el aburrimiento.

Paradigmáticos son este sentido cuadernos como *Los fantasmas del castillo*, obra de Tínez, publicado como n.º 70 de la colección ***Historias y Cuentos de TBO***, donde no falta ni uno de los elementos típicos: las ruinas, el torreón, la campana que toca sola, los espectros haciendo cucamonas o el tesoro ambicionado por la banda de farsantes. Un dibujo acertado, una ambientación apenas esbozada, una serie de figuras icónicas no bastan para inscribir la historieta siquiera en las cercanías del género de terror. Como sucede en la breve *La casa de los duendes* (***Pulgarcito*** n.º 375, c. 1928) donde Vinaixa evoca un hermoso fantasma de mentiras, con sudario blanco,

Los fantasmas de pega, un motivo que se repite una y otra vez en los tebeos de los años veinte y treinta. Fragmento de *La casa de los duendes*, historieta de Ermengol Vinaixa publicada en ***Pulgarcito*** en 1928



vista de todo mobiliario.
Mandó al asistente por unas mantas y un velón y, veloz, no tardó en comparecer con todo lo pedido. Luego le dió instrucciones muy reservadas. El asistente se marchó, y el oficial, una vez cerciorado de que el cebo de las pistolas estaba corriente, entró en el dormitorio, tranquilamente, apagó la luz y se tendió encima la manta.



No bien hubieron dado las doce de la noche, cuando un formidable ruido de cadenas y unos lastimeros gemidos le despertaron.
—Ya están aquí—se dijo el oficial. Tranquilamente encendió el velón y esperó.
No bien se hubo hecho la luz, cuando tres tremendos aldabonazos hicieron trepidar la puerta de su habitación.



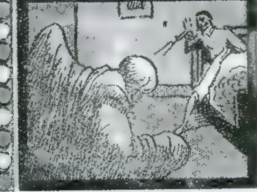
—Adelante, señores. .
Abrióse la pesada puerta de la alcoba y apareció en su marco una figura imprecisa, blanquecina y medio esfumada en la sombra cuya cabeza era una calavera. En los ojos del fantasma brillaban unas lucecitas amarillentas y en la cavidad de la boca alentaba una llama roja que lanzaba de vez en cuando oleadas de un hálito verdoso y pestilente



—¡Ah! ¿Eres tú?—dijo tranquilamente el oficial—. ¡Caramba, cuánto has tardado! ¡Media hora más y no habría podido recibirte, pues no quiero que se me moleste cuando duermo.



—¡Me haces reír con tus bravatas, fantasmón de guardarropía! ¡Anda, anda, espavílate y quítate pronto este sudario, o de lo contrario, habrán de envolverte en uno de veras!



pesadamente a sus pies.
Al sonar el disparo, entró precipitadamente en la alcoba un piquete de seis soldados—era la señal convenida—guiados por el asistente, dispuesto a socorrer

testa de calavera y boca flamígera... que de nada le sirven frente a las pistolas del héroe. Lo mismo que hace un autor anónimo en *El cuarto embrujado* (**TBO** n.º 314), donde una vez más se narra la historia del posadero asesino que bajo pretexto fantasmal se dedica a matar y despojar a sus huéspedes, motivo muy conocido que aquí culmina con el ahorcamiento del culpable, escena repetida con curiosa insistencia en las viñetas de la época. O en *El misterio del castillo*, publicado en ***Bobín***, semanario de la editora Gato Negro, en 1931, obra de Ernesto Pérez Donaz en la que las fantasmagorías se dirigen a despojar de su legado a una pobre huerfanita. Y así una y otra vez, sin que apenas haya ocasión en que autores y editores se atrevan a convocar una auténtica alma en pena que pudiera chocar con la ortodoxia eclesiástica.

Excepción singular es el episodio anónimo *El castillo del silencio*, aparecido en ***TBO*** n.º 296 (c. 1924), que muy en la línea de la tradición legendaria —inextricablemente conexa con los terrores católicos— evoca la historia del conde Mommethon. Cazador empedernido, se encuentra en el bosque persiguiendo un gigantesco ciervo cuando un hombre misterioso le conmina a seguirle hasta un castillo en ruinas, donde asiste horrorizado a un banquete de ultratumba en el que los muertos beben y comen sin gusto ni placer, en silencio, sin hacer ruido, desvaneciéndose en el aire una vez finalizada la triste comilona. Son fantasmas, explica el espectro guía, castigados a permanecer en la mesa por toda la eternidad por haber robado la comida a los pobres. Un aire verdaderamente terrorífico alienta tras la historieta, por más que lo tosco del dibujo no permita hablar de una estética del miedo ni de una mínima creación de atmósfera. Ejemplo aislado que no crea escuela, en el que por una vez y con la excusa de la lección moral los aparecidos lo son de verdad y no señores disfrazados.

Algo semejante sucede con las brujas, desde un principio apartadas del terror en viñetas para integrarse a la fuerza en el universo del cuento, donde el miedo resulta elemento imprescindible funcionalmente reconfortante. Igual que los fantasmas, las hechiceras ibéricas de papel provocan más risa que temor, alcanzando un castigo que el lector conoce de antemano y finalmente aplaude, aunque sea a veces tan insólitamente explícito como el mostrado en el n.º 52 de ***Historias y Cuentos de TBO***, con una mujer quemada en la plaza principal de la ciudad atada a un poste «*para que todos se vean libres de sus maleficios*».

A medida que avanza la década de los veinte las publicaciones infantiles van dedicando cada vez más espacio al humor en detrimento de la aventura. Fantasmas, calaveras, degollinas, monstruos y diablos se baten en retirada. En muchas de las cabeceras del período, como ***Charlot*** (1916), ***Periquín*** (1918), ***B.B.*** (1920), ***Colorín*** (1923), ***Crispín*** (1922), ***Ale-***



Las ejecuciones en nombre del orden establecido nunca se escamotean al lector infantil en las historietas del período prebélico, como esta bruja ardiendo en la hoguera que Manuel Urda dibuja en **Historias y cuentos** de TBO hacia 1921



Primera de nuestras historietas de terror clásico, la adaptación anónima del relato de Edgar Allan Poe aparece en el semanario ***TBO*** en 1922

gría (1925) o ***Jeromín*** (1929), no llegan a asomar nunca. Una comicidad inocente —en la mayoría de los casos— monopoliza en poco tiempo las páginas de las revistas infantiles y acaba por desterrar la crueldad subyacente en muchas de las historietas pioneras.

Con los ecos bélicos siempre presentes, el permanente miedo a la ultratumba, una tradición que gusta de demonios y brujerías, los horrores cotidianos magnificados por la prensa sensacionalista, y la complacencia, bajo pretexto ejemplarizante, en la tortura y el martirio, no es extraño que en los primeros tebeos se prodigue una violencia inusual que va atenuándose cuando el medio se afianza, en un proceso de autorregulación que el posterior establecimiento de la censura convierte en obligatorio.

LITERATURA Y FANTASMAS

Crueldad, folklore, terror de sacristía son ingredientes básicos de la historieta de miedo de los años veinte, pero no los únicos. Estos son el sustrato, el humus popular, lo no letrado; hay que añadir además la tradición literaria. El que hasta el momento el mercado del libro no haya acogido con demasiado entusiasmo las novedades de índole terrorífica no significa que lo producido en este sentido en otros países nos sea ajeno; básicamente los grandes clásicos son conocidos en nuestro país con la notable excepción del *Drácula* de Bram Stoker, del que no hay versión española hasta 1935[16].

Cualquiera de los autores dedicados al nuevo medio de la historieta ha tenido la oportunidad de leer en castellano numerosas obras del Romanticismo, sobre todo del francés y en parte del alemán, pródigo en fantasías macabras. Autores como Edgar Allan Poe, E.T.A. Hoffmann, Robert L. Stevenson, Mary Shelley, Dickens y sus fantasmas victorianos, Teophile Gautier, Charles Nodier o Gerard de Nerval han sido puntualmente traducidos; algunos se reeditan continuamente en ediciones al alcance de todos los bolsillos. Y por más que ninguno pertenezca al ámbito infantil donde las historietas están siendo confinadas, su huella se deja sentir temprana en la cabecera dominante, ***TBO***.

Cuando la revista alcanza el sexto año de existencia (1923) su contenido está equilibrado más o menos al cincuenta por ciento entre el humor y la aventura, algo que irá variando hasta que la historieta de corte realista termine por desaparecer. Por entonces episodios de una página, a menudo con formato de continuará, se presentan en viñetas con el texto al pie, concurriendo todos los lugares comunes y tipologías del género, que imitan en todo a sus modelos cinematográficos. Entre los autores más habituales están Juan Martínez Buendía,

16.- La primera edición de ***Drácula*** en español se ofrece en la colección *pulp* La Novela Aventura, editada por Hymsa en Barcelona en agosto de 1935, tras el estreno en los cines de la versión latina de 1931 producida por Universal y dirigida por George Melford.





Una secuenciación incipiente y un trazo incapaz de reflejar lo macabro del relato original frustran las intenciones terroríficas de *Los asesinatos de la calle de la Morgue*, publicada en ***TBO***. Página siguiente, horror de raíces cultas y literarias: adaptación de autor desconocido del relato La mano, de Guy de Maupassant, en el TBO de 1922

"Tínez", prolífico dibujante que a lo largo de su carrera toca todos los palos: historieta, ilustración infantil, cuentos de hadas, cromos o folletines; Josep Serra Massana, profesional de la escuela catalana encabezada por Joan Junceda; y un anónimo autor de trazo harto más tosco que los anteriores, presente en la publicación durante buena parte de la década de los veinte, que nunca firma sus creaciones y gusta frecuentar en ellas territorios fantásticos.

La primera historieta española adscribible sin ambages al género terrorífico es una de las creaciones de este misterioso autor, *Los asesinatos de la calle de la Morgue*, adaptación del cuento de Edgar Allan Poe aparecida en 1922 en los números 259 al 261 de ***TBO***. Con tres tiras de viñetas por página y sobrecargados textos al pie sigue fielmente el relato del escritor americano, que aparece retratado en la cabecera y cuyo rostro es el del narrador que acompaña en sus pesquisas a Auguste Dupin, primer detective de ficción moderno.

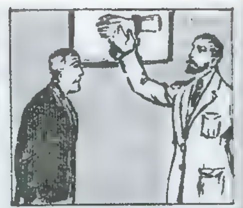
Aunque el dibujo peca de tosco y envarado, no escatima ni uno solo de los elementos terroríficos: los cuerpos descuartizados, una cabeza cortada sangrando por los suelos, los cadáveres en la sala de autopsias o el orangután asesino navaja barbera en mano, estrangulando en primer plano a una mujer o transportando en sus brazos un cuerpo decapitado. La secuenciación es muy primitiva, a base de planos generales que delatan una visión propia del espectador de teatro, y el dibujo es torpe, incapaz de reflejar la esplendidez macabra del cuento; pese a todo hay que valorar su papel pionero, capaz de integrar al terror como género apto para ser degustado por todos, iniciativa a la que no tarda en ponerse freno por considerarse demasiado fuerte para la sensibilidad del infantil lector.

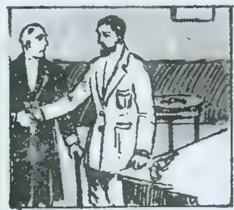
Poco más tarde, entre otras historietas del mismo autor como *El califa hechizado* —recreación inconfesa de *El Califa Cigüeña*, de Wilhelm Hauff— o el policial *La firma falsificada*, asoman dos breves piezas de terror fantástico, ambas adaptaciones de de Guy de Maupassant, *La mano* (n.º 265) y *El miedo* (n.º 267), una elección atípica que confirma su predilección por el horror[17]. La

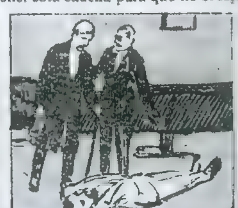
17.- Ambos relatos son adaptados de nuevo a la viñeta por Amador García medio siglo más tarde, para su publicación en la revista de Toutain Editor ***Creepy***.













primera muestra la venganza de ultratumba del espectro de un indio contra el bárbaro cazador blanco que le amputó el brazo para colgarlo disecado como un trofeo en el salón de su casa; el segundo es un aterrador relato de desenlace ambiguo, que admite tanto la explicación natural como la sobrenatural. Lástima que una vez más un trazo carente de imaginación sea incapaz de evocar la poderosa atmósfera de los textos originales.

Historietas que más que por su valor en sí cuentan por ser primerísimos frutos del terror gráfico español, como sucede con otra desarrollada por el mismo autor anónimo en tres entregas entre los n.º 270 y 272 de ***TBO***, *El buque fantasma*, en la que en un ambiente oriental se recrea un relato marítimo donde no faltan barcos repletos de cadáveres y muertos que vuelven a la vida, elementos más que suficientes para encuadrarla en el género, por más que de nuevo el grafismo no acierte en ningún momento a plasmar con un mínimo vigor las oscuras fantasías del texto.



NUM. 23 EL ATAUD VACIO 10 CTS.

—¡Era el "hombre fantasma"!

CAPÍTULO 2

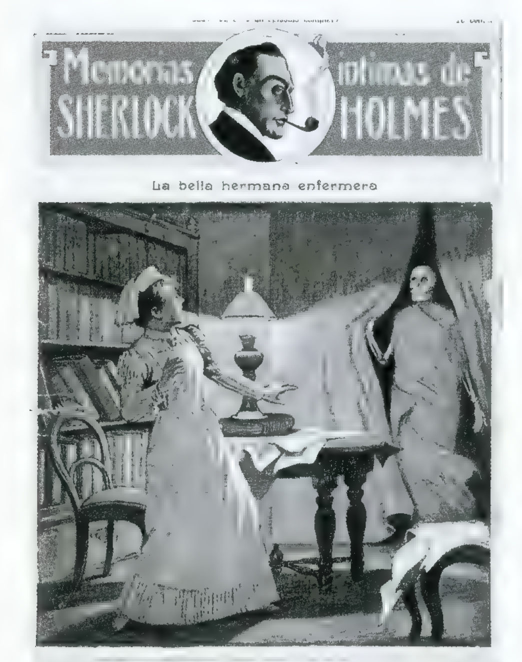
El terror se hace moderno

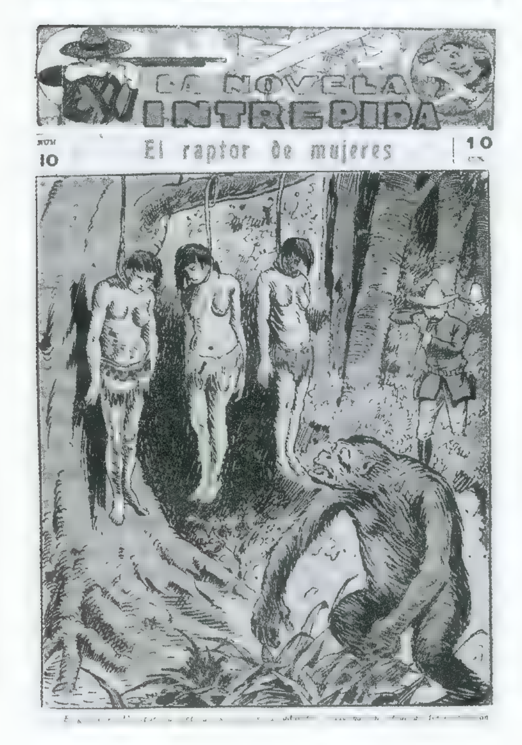
Se acerca la década de los treinta. La historieta, a punto de cumplir medio siglo, ya no es un medio nuevo, aunque desde que surgiera en las páginas de los semanarios satíricos las cosas han cambiado mucho. Ahora es familiar a todo tipo de lectores. Por un lado su lenguaje ha evolucionado de la mano de un número creciente de inquietos creadores que la liberan de sus excesivas dependencias de lo literario, haciéndola más ágil y autónoma; por otro ha abandonado definitivamente su lugar de nacimiento, la revista para adultos, para encerrarse en el confortable gueto de las publicaciones infantiles. Dentro de éstas el humor gana terreno a costa de la aventura, que, si bien no abandonada del todo, se refugia en otro tipo de ediciones como los folletines, próximo su efímero período de gloria.

Los puestos de venta acogen hace algún tiempo unos cuadernos literarios de pocas páginas, precio barato, grapados e impresos en papel de baja calidad, con vistosas portadas a todo color. A diferencia de su antecedente inmediato, la novela por entregas, no presentan obras con una estructura narrativa tradicional —planteamiento, nudo y desenlace— sino que se dedican a glosar las hazañas de héroes de nuevo cuño cuyas andanzas se sitúan fuera del normal discurrir del tiempo, en una especie de universo cerrado donde no hay lugar más que para el prodigio, la emoción y el exceso, a despecho de cualquier verosimilitud. Personajes iterativos que van a conquistar el favor de un público que los percibe contemporáneos, efímeros, dinámicos, acordes con una sociedad cada vez más urbana y menos rural: necesitada por tanto de nuevas mitologías.

VAMPIROS, FOLLETINES Y UN SEÑOR DE SABADELL

Son los modernos folletines, que conocen su auge en las primeras décadas del siglo. La fidelidad al melodrama que fuese seña de identidad de los cuadernos populares de la centuria anterior se sustituye por un sentido de la aventura en la que predomina la inmediatez, el ansia de espectacularidad y la voluntad de sorprender por encima de cualquier otra consideración. Detectives, piratas, *cow-boys* o enmascarados son los protagonistas que abarrotan estos modestos productos: es el tiempo en que comienzan a difundirse, de la mano de editores como Ramón Sopena o F. Granada y Cía., las hazañas de apócrifos Raffles, Sherlock Holmes o Buffalo Bill que desde Alemania, Francia o Estados Unidos conquistan a los públicos de





Extravagancia, gusto por lo fantástico y violencia explícita son características propias del folletín. Portadas de *Los Vampiros del Aire*, *Memorias íntimas de Sherlock Holmes*, *La novela intrépida* y *El pequeño Tarzán*, publicados entre 1918 y 1935. En página 53, cartel español del serial *The New Adventures of Tarzan*, producido en 1935 por Edgar R. Burroughs

medio mundo. Visto el éxito que rápidamente alcanzan no tardan en sumarse a los foráneos otros netamente españoles nacidos al calor de más de cincuenta firmas editoriales, en su mayoría barcelonesas y madrileñas, escritas por autores las más veces anónimos e ilustradas por dibujantes que, independientemente de sus capacidades técnicas, contribuyen a crear la iconografía que los tebeos de aventuras, hijos espirituales del folletín, desarrollan ampliamente. Este tipo de personajes provocan una revolución en los gustos cuyos ecos llegan hasta hoy.

Tales publicaciones llenan los kioscos españoles hasta el estallido de la Guerra Civil, con sagas de extensión variable —desaparecen, aunque sea en finales precipitados, cuando dejan de ser rentables—, las cuales vulgarizan, extienden y codifican las situaciones, tipos y lugares comunes de la novela de aventuras decimonónica. El folletín toma sus modelos y los multiplica en infinitas variantes, semejantes y a la vez distintas entre sí, transformando lo que fuesen obras con aspiraciones artísticas en productos de consumo fácil, según exige la ley de la nueva cultura de masas. El elemento trágico se minimiza en pro de la acción y los estereotipos sustituyen a los personajes más elaborados, y es que este medio es hijo tanto de la novela por entregas como del serial cinematográfico.

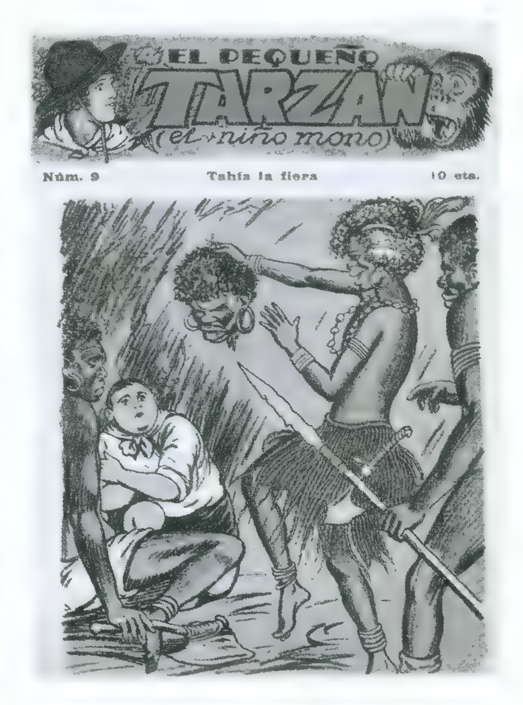
Las películas «por jornadas», como se conocen entonces en España los seriales, son enormemente populares en todo el mundo desde los inicios del cine mudo. La gran mayoría son narraciones adscritas al mundo del género, con lo que conlleva de arquetípico. En España se estrenan puntualmente hasta 1936, con estrellas como Pearl White, Tom Mix o Buck Jones, nombres hoy olvidados

que fueron reverenciados en nuestro país durante las primeras décadas del siglo XX. De este tipo de producciones toma el folletín la inmediatez de su lenguaje, la celeridad, la necesidad continua de excitar el ánimo del lector, el amor por lo extraordinario y sobre todo el convencimiento de que a la hora de distraer vale todo, incluso renunciar a cualquier atisbo de credibilidad.

El público infantil y juvenil —también el adulto, lo confiese o no— es el principal consumidor de folletines y seriales, mal vistos, como no podía ser de otro modo, por los inevitables guardianes de la moral y el buen gusto, los mismos que poco después condenan a los tebeos. Así pueden leerse reprobaciones tan claras como esta: «libros, folletines y novelas cortas lanzan a borbotones la hiel y el veneno sobre las jóvenes generaciones y sobre la más tierna adolescencia, con narraciones de crímenes, de amores enfermizos, del robo organizado [...] lecciones perniciosas que obran sobre el sentimiento y la inteligencia como un taladro o un corrosivo»[1].

En honor a la verdad hay que decir que el escándalo del moralista de turno no es tan extraño, y que sin duda sería compartido por muchos en este siglo XXI nuestro, pacato y suspicaz, porque el folletín exhibe un grado de violencia, crueldad y sadismo hasta entonces desconocido en cualquier ficción de masas.

Uno de los títulos más tempranos, *La Guerra Infernal*, describe el conflicto librado entre la «raza blanca» y la «amarilla» en un ambiente apocalíptico, con profusión de matanzas, descuartizamientos, masacres y refinadísimas torturas —hombres con las entrañas devoradas por ratas, chicas despellejadas y quemadas vivas— que harían estremecerse al más cruel de los psicópatas; *Tom y Katty - Aventuras de dos huérfanos* presenta una cantidad insólita de escenas pavorosas, desde insectos devorando vivos a pobres infelices a momentos de canibalismo en los que los dos niños mastican con avidez





1.- Texto publicado en la colección de cromos *Las plagas de la humanidad*, editada por Chocolates Amatller hacia 1932.



la carne de un marinero descuartizado; las portadas de la colección editada por Gato Negro La Novela Intrépida muestran en sus escasos diez ejemplares mujeres desnudas ahorcadas, extracción de globos oculares a cuchillo, flagelaciones, decapitaciones, aplastamientos de cráneo y otras lindezas; saqueos de cementerios en los que la turba baila alegremente con cadáveres descompuestos se exhiben en *Las Fieras humanas*, adecuadamente subtitulada «Los crímenes más horrorosos del mundo», y así en tantos casos que resulta tedioso citarlos todos. Prácticamente no hay colección que no incluya violencia explícita, aunque hay que señalar que a medida que el medio evoluciona se suaviza, sin llegar a desaparecer. Morbo a raudales, pues, para el ojo infantil.

No es terror, ciertamente, pero se le parece mucho, sobre todo a ese cine *gore* que desde los sesenta hace de la víscera y la sangre su razón de ser. Y es que aunque no exista ningún folletín adscribible al cien por cien al género de miedo, mucha de su iconografía aparece en los pocos títulos netamente fantásticos, como *El Titán de los Mares*, *Un viaje al planeta Marte*, *El Círculo Rojo* o *El Hombre de las Dos Cabezas*, aunque es muy raro que tales elementos constituyan la médula del relato. Esto solamente ocurre una vez, con la colección de editorial Marco *Los Vampiros del Aire* (1932)[2].

Al hilo de la comunión entre cine seriado y folletín, no es descabellado suponer que la inspiración de Canellas para crear su saga proceda del serial de Louis Feuillade *Los vampiros* (1915), puntualmente estrenado en España y que por edad bien pudo conocer nuestro hombre. Como aque-

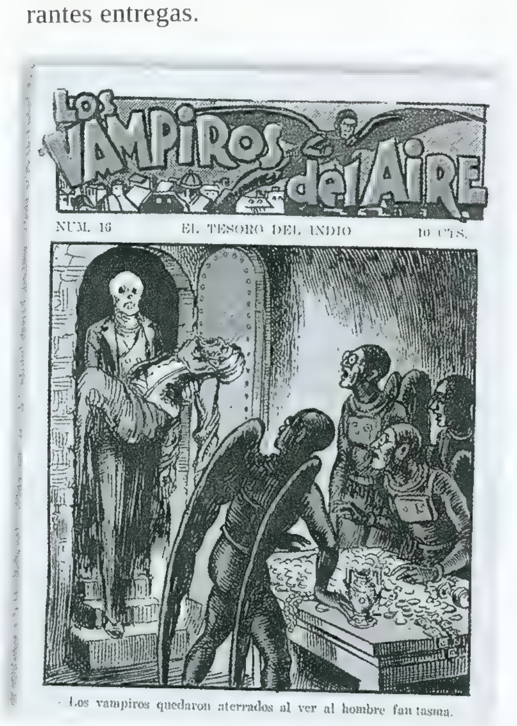
2.- Al carecer de fecha de impresión, la datación de estos folletines es un tema espinoso. La más fiable, basada en la publicidad de los mismos aparecida en las revistas de la casa, la expone José Manuel Rodríguez Humanes en el prólogo al volumen XI de la colección Tebeos Olvidados dedicado a la editorial Marco, editado en Sevilla en 2019.

No hay prodigio, por estrambótico que sea, ajeno a la naturaleza del folletín: robots de hojalata, pulpos terráqueos gigantes, señores con rostro de calavera vestidos de frac y hombres voladores… distintos momentos de *Los Vampiros del Aire* vistos por su ilustrador, Marc Farell



Se necesitaba toda una temeridad para no temblar.

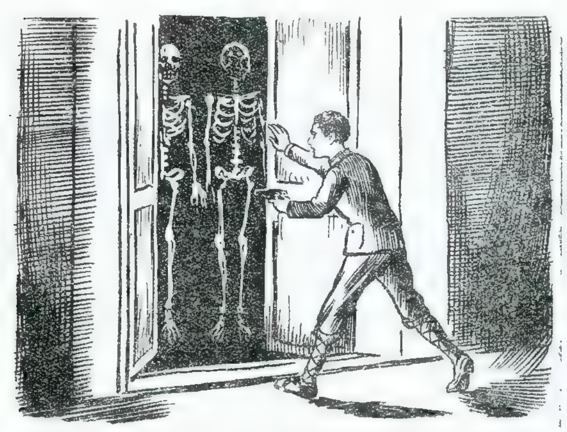
llos de celuloide, estos vampiros no son chupasangres ni muertos redivivos, sino un grupo de malhechores de singular gusto en el vestir. Si en el cine lucían monos integrales negros y vistosas capas de murciélago, aquí acompañan los ceñidos pijamas de unas alas mecánicas capaces de hacerles volar. La peculiar banda obedece las órdenes de Lord Petty, pérfido aristócrata responsable de crímenes y latrocinios que aterrorizan la imaginaria ciudad de Moorhamptón. Dos muchachos, Mark Bonn y su amigo Charley, serán quienes enfrenten al grupo a lo largo de cuarenta y cinco delirantes entregas.



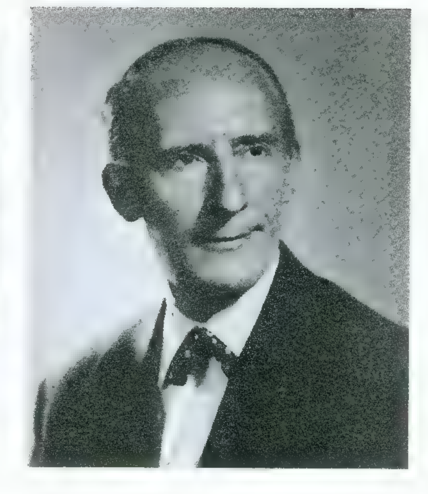
Los vampiros quedaron aterrados al ver al hombre fantasma.

Aunque no lo acredite en ningún momento, la colección la publica editorial Marco, firma que durante más de treinta y cinco años se consagra a las ficciones baratas, tanto literarias como en forma de historieta. Portadas e ilustraciones son obra de Marc Farell, dibujante de trazo vigoroso, un punto rudo, idóneo para captar la mezcla de horror e ingenuidad que constituye esencia de la serie. El texto, sin firmar, es obra de José Canellas Casals, por entonces director artístico de la firma. O algo parecido, que tal cargo parece demasiado pomposo para una empresa de presupuestos tan modestos como la de Tomás Marco.

Si hay una persona decisiva en el género fantástico español durante los años treinta y cuarenta es este señor nacido en Sabadell en 1902, realizador de numerosas series de folletines donde, al contrario de lo que marca un mercado conservador dominado por géneros más ortodoxos como el policial o el *western*, opta en cuanto puede por la fantasía más desbocada. Pionero guionista de historietas de aventuras ejerce esta actividad tanto en la etapa prebélica en los semanarios de Marco, como durante la Guerra en publicaciones del bando nacional. Canellas abando-



Ante él aparecieron dos calaveras



En la foto, José Canellas Casals (1902 – 1977), el nombre más significado de la historieta fantástica en España durante las décadas de los treinta y los cuarenta, es el creador literario de *Los Vampiros del Aire*

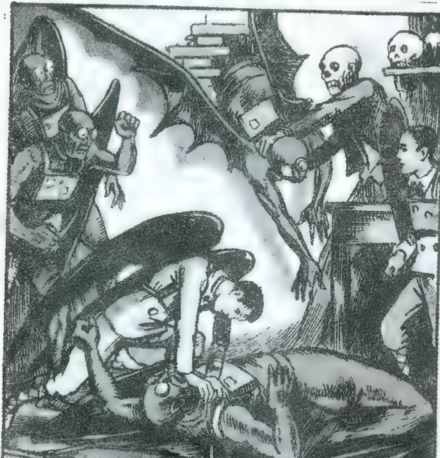
na Barcelona cuando comienza el conflicto para radicarse en San Sebastián, poniendo su enloquecida imaginación al servicio del bando rebelde en títulos como ***Pelayos***, carlista, o ***Flecha***, falangista. Su modo de fantasear visionario, incoherente, exaltado y febril se refleja tanto en sus trabajos en la revista ***Chicos*** como en numerosas colecciones de cuadernos de editoriales como Española, Marco, Bruguera o Grafidea. En la década de los cincuenta, tras una trayectoria prolífica como pocas, su forma de concebir la historieta se revela definitivamente caduca y Canellas abandona para siempre el medio.

Lo mejor de *Los Vampiros del Aire* es el ambiente ominoso que ejemplarmente recrea, una perturbadora sensación de amenaza que subsiste hasta el final haciendo creer al lector en la victoria de las fuerzas del Mal, inversión del orden justo del Universo sin la cual ningún relato de terror es posible.

La trama, primaria y llena de lugares comunes, está cogida con alfileres, quedando muchas cuestiones sin resolver a medida que se plantean. A Canellas lo que verdaderamente le interesa no es hilvanar argumentos coherentes, sino derrotar al lector por acumulación colocando escenas cumbre, misterios y fantasías disparatadas en cada entrega, vengan o no a cuento. Dos muchachos provistos de alas sobrevolando de noche un tenebroso camposanto; una figura con rostro de calavera alzando desde dentro la tapa de un ataúd; un hombre elegantemente ataviado muerto por un puñal surgido de la nada; otro decapitado caminando por ahí tan pancho; un pulpo gigante surcando los aires agarrado a un joven volador; dos esqueletos ambulantes saliendo de un armario; una cámara de torturas donde resulta inaguantable el «olor a carne quemada...». Ante semejante despliegue de macabras maravillas, ¿a quién le importa que el relato sea farragoso, que la mitad de enigmas resten sin explicación o que al escritor se le olvide contarnos el destino de más de uno de sus personajes?

Estas situaciones, todas ellas terroríficas en el sentido genérico de la palabra, se resuelven siguiendo las pautas de la novela de acción más canónica: la fe, el arrojo individual y un buen par de puñetazos son capaces de derrotar cualquier amenaza por sobrenatural que sea. La saga está confeccionada con los mimbres del horror y los lugares





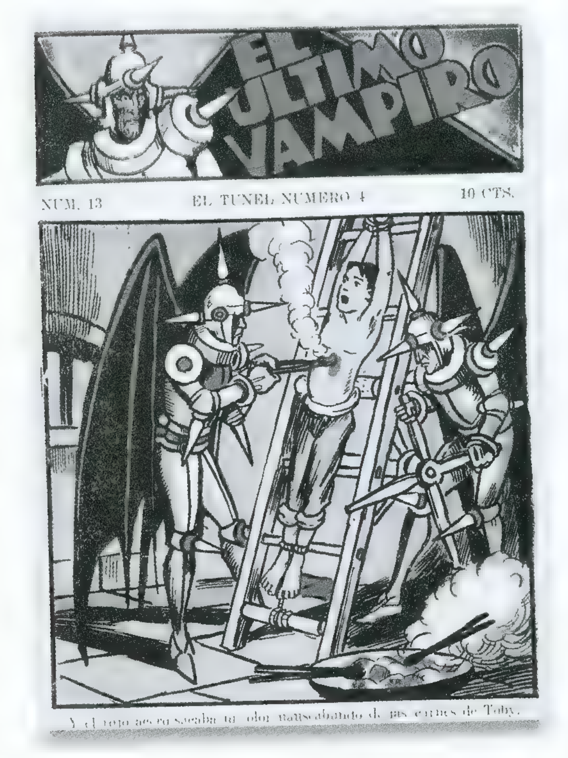
Un estilo directo y sincero, sencillo y contundente como un puñetazo en un ojo: portada e ilustración interior de *Los Vampiros del Aire*, por Marc Farell

comunes de la aventura, con asaltos a trenes, persecuciones trepidantes, robos a mano armada, búsqueda de tesoros, profusión de asesinatos y peleas... inmersas en una estética que bebe de lo gótico.

Los Vampiros residen en un castillo de torreones y almenas a medio derruir idéntico al hogar del conde Drácula; abundan los cementerios de lápidas viejísimas, las catacumbas, las antorchas, los pasadizos, las calaveras, las mazmorras, los arcos en ojiva, los laboratorios aparatosos y los muros de sillería. Cuanto elemento remita al mundo del cine de terror de Universal, contemporáneo a la redacción de la novela y muy popular en España. Todo esto combinado con autómatas, cacharrería de primitiva ciencia ficción y una serie de personajes netamente encuadrables en el universo del miedo.

Empezando por los propios malvados, casi inhumanos, vestidos de rojo, con artificiales ojos saltones; continuando con algunos secundarios como el contrahecho habitante de un faro abandonado; siguiendo con unos cuantos hindúes de turbante prestos a estrangular según su costumbre y algún chino de bigote y uña larga listo para ejercer la tortura (exotismo y fantástico siempre casaron bien); y terminando con alguno de los extraños aliados que Marcos y Charley agregan a filas. El Hombre Fantasma, que acompaña a los dos paladines durante toda la acción, viste perpetuamente de frac; de rostro deforme, como el de *El Fantasma de la Ópera*, oculta su cara bajo una vistosa máscara de calavera. Es aficionado a esconderse en sarcófagos y criptas,





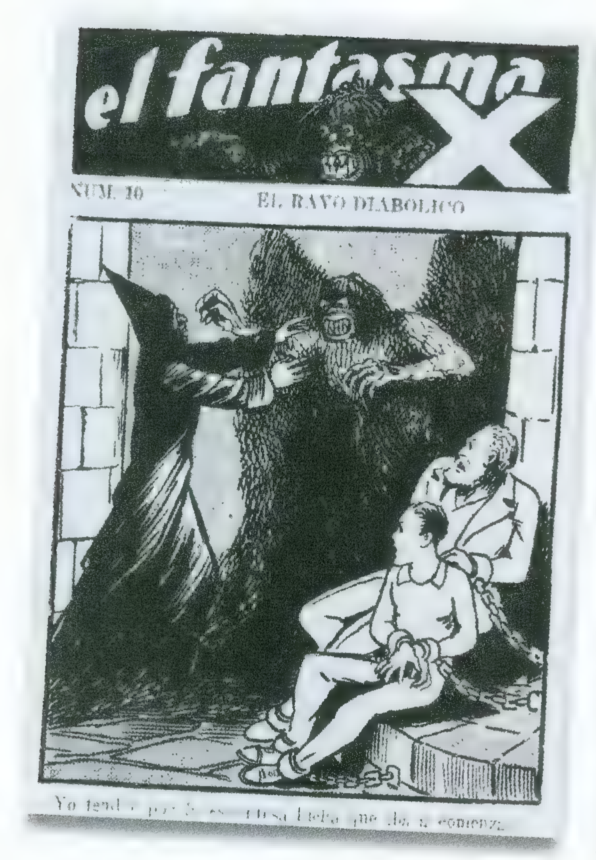
En esta página, portada de *El último Vampiro*, secuela directa del folletín *Los Vampiros del Aire*, más escorada hacia la ciencia ficción. En la página siguiente, cubierta de *El Fantasma X*, uno de las creaciones fantásticas más tardías del prolífico tándem Canellas / Farell

lo que provoca el terror de los Vampiros, que intentan acabar con él con cuchillos, serpientes gigantes y robots de hojalata sin conseguir su objetivo. Su mera aparición establece el elemento fantástico, siendo celebrada con regocijo por un lector a quien se convierte en adicto a lo extraordinario.

Personajes, escenografía, motivos gráficos: todo contribuye a mantener un ambiente desquiciado que disimula las carencias estructurales del relato. Arrastrada por su fascinación por lo insólito, la prosa arcaizante de Canellas —a menudo confusa y difícil de seguir— se desentiende de cualquier desarrollo ponderado de la progresión dramática. La creación de un momento único, asombroso, es su única preocupación. Que luego tenga o no consecuencias en el devenir del relato es lo de menos; a menudo se desecha una vez cumplida su función de fuego de artificio. A la corta el lector agradece semejante pirotecnia; a la larga, acaba por sentirse frustrado ante la falta de continuidad que impide contemplar el relato como un todo coherente.

El autor inserta a los personajes en un marco arquetípico, lo que le permite prescindir de contextualizaciones para centrarse en su verdadero objetivo, la descripción de portentos. Táctica que a menudo coloca sus obras al borde del surrealismo en cuanto triunfo de lo irracional, por más que un juicio como este hubiese escandalizado a alguien tan hondamente conservador como Canellas. Y es que los mejores momentos de *Los vampiros...* se dan cuando la acción roza el absurdo, y los peores, cuando lo perpetra.

Una muy sugestiva iconografía terrorífica mezcla y agita multitud de elementos queridos, por más que no esté en el ánimo del autor infundir miedo: en todo caso, proporcionar un reconfortante escalofrío. Y en esto las cubiertas e ilustraciones interiores juegan un papel más importante que el texto. Son las que otorgan a la serie su cualidad de banquete rebosante de sabor, trufado de aromas fuertes, rico en matices de toda clase. Contundente como un puñetazo, sincero en su resolución, ortodoxo en sus composiciones, ingenuo solo en apariencia, Marc Farell realiza el que tal vez sea su mejor trabajo, captando como pocos la quintaesencia del folletín: inmediatez, extravagancia, celebración y triunfo de una fantasía sin ataduras. Sus figuras, invariablemente presentadas en planos generales, sus tenebristas juegos de luces, un trazo firme y seguro que solo un vistazo apresurado puede calificar de tosco, su capacidad para plasmar los hallazgos de la imaginación de Canellas con admirable economía de líneas, todo se conjuga para



hacer de *Los Vampiros del aire* una obra maestra en su género, redimidos sus defectos narrativos por un grafismo ejemplar.

La colección cuenta con un discreto éxito, suficiente al menos para que el editor no tarde en encargar a Canellas una secuela. Poco después de finalizada la serie aparece *El último Vampiro*, de idénticas características formales a las de su antecesora. Lord Petty, el jefe de los bandidos alados, escapa de la cárcel y emprende de nuevo su carrera delictiva. Genio científico, ahora es capaz de volverse invisible; ni corto ni perezoso fabrica unos cuantos autómatas que vuelan gobernados por control remoto desde la seguridad de su guarida y los pone a cometer fechorías. Para no aburrirse, él mismo viste como ellos, con una especie de armadura provista de pinchos, y la emprende contra una nueva pareja de jovencitos dispuestos a enfrentarle, ausentes como están en esta los protagonistas de la anterior.

Un argumento muy sugestivo, por más que sus hallazgos no puedan evitar cierto sabor a refrito, que sin embargo rehúye el pronunciado goticismo de la predecesora para adentrarse en terrenos propios de una ciencia ficción de la que se erige pionera. Incluso las ilustraciones de Farell, apresuradamente resueltas, pierden parte de la fuerza expresiva que poseen en *Los Vampiros del aire*, facturadas sin la pasión de aquellas. La tibia acogida que le proporcionan los lectores hacen que la serie, merecedora de mejor suerte, desaparezca sin alcanzar la veintena de entregas[3].

Hay que nombrar, para finalizar este tema, otro folletín de terror de ediciones Marco, *El fantasma X*, cuyos doce ejemplares se publican en 1934, simultáneamente a la versión en historieta que con dibujos de Marc Farell aparece en el semanario ***Periquito***. Por lo poco que he podido ver, en él figuran algunos de los estereotipos más familiares del género: un muchacho intrépido, un anciano sabio, un castillo gótico, un encapuchado misterioso y un monstruo colosal con aspecto de gorila alado aficionado a estrangular a cuanto infeliz se cruza en su camino. La extrema dificultad de consultar los ejemplares me impide añadir nada más; quede pues su contenido, tan prometedor, como un misterio más de los que tanto abundan en el mundo del folletín.

3.- No han dado los Vampiros su último aliento. Vuelven a aparecer en forma de cuadernos gráficos en la inmediata posguerra, y más tarde en numerosas historietas y novelas que van de títulos como **Roberto Alcázar y Pedrín**, **El misterioso X** o **Aventuras del FBI**, a folletines como **El Círculo Rojo**, del mismo Canellas, o relatos cortos publicados en la posguerra en las páginas del semanario ***Chicos***.



DE MONSTRUOS Y CELULOIDES

Un kiosco cualquiera. Periódicos y revistas ilustradas de actualidad ocupan el grueso de su contenido. Junto a estas, cabeceras como ***La Traca***, ***Gracia y Justicia*** o ***Gutiérrez*** dan fe de la buena salud que aún gozan las publicaciones de humor gráfico, animadas por un marcado sentido político que, con la monarquía en la cuerda floja, empapa la vida española. Colecciones literarias como Novelas y Cuentos, que pone al alcance del público por muy poco dinero a prestigiosos autores, alternan con otras editadas en rústica obra de escritores contemporáneos como La Novela semanal, La novela teatral o La novela de hoy, colocadas junto a las de erotismo explícito y desenfadado —sicalípticas, se dice entonces— del estilo de La novela picaresca, La novela exquisita o La novela pasional. Al lado unos cuantos *pulps*, la mayoría de autores foráneos, un producto genérico moderno que sustituye a unas narraciones por entregas en claro declive. Finalmente, el apartado infantil, compuesto de una heterogénea colección de cuentos donde priman las veteranas producciones de Saturnino Calleja, folletines de firmas como Gato Negro o Marco, y tebeos. Muchos, muchísimos tebeos.

Desde los años veinte las cabeceras de historieta se multiplican exponencialmente, verdadero *boom* que da pie a la primera Edad de Oro del medio. Prima el semanario, impreso y doblado como un periódico, de pocas y abigarradas páginas. El contenido es sobre todo humorístico, con abundancia de chistes sueltos desarrollados en secuencias de viñetas y textos tanto folletinescos como divulgativos. Muchas imitan con mayor o menor fortuna el modelo de las más veteranas, ***TBO*** o ***Pulgarcito***; otras van poco a poco innovando de la mano de una nueva generación de autores que han aprendido a dibujar haciendo a su vez tebeos, que han mamado desde su niñez.

Aunque existen muchas firmas dedicadas al medio las más importantes son las de Buigas, con el sempiterno ***TBO***; Gato Negro, propiedad de Juan Bruguera, que, partiendo de ***Pulgarcito,*** se dedica a inundar el kiosco con cabeceras varias en rápida sucesión; y ediciones Marco, responsable igualmente de folletines como *Los Vampiros del aire*. Su fundador, Tomás Marco, dirige la empresa. Y si ***TBO*** opta por la tradición, yendo a lo seguro, mientras Gato Negro no cesa de experimentar nuevas fórmulas, Marco intenta hacerse con los públicos más desfavorecidos ofreciendo los productos más baratos del mercado.

Sigue las tendencias de sus competidoras, pero sus bajos sueldos alejan de sus páginas a los profesionales más consolidados, nutriéndose en general tanto de noveles como de historietas de importación, la mayoría inglesas, sinónimo de calidad artística y arcaico lenguaje gráfico. Excelentemente dibujadas, se resisten a cualquier innovación renunciando a integrar los bocadillos en la viñeta y confeccionando todas y cada una a base de planos generales, sin adentrarse un paso más en los entresijos del contar en imágenes.

Desde Inglaterra llegan a Barcelona ejemplares de los propios tebeos (***Comic Fun***, ***Funny Wonder***, ***Funnies***, etc.) de los que el editor español debe servirse. El papel, la impresión, las tintas utilizadas... tienen tan poca calidad como las de aquí, resultando su reproducción francamente difícil. Para solventar esto —y para apropiarse, de paso, de unas cuantas historietas sin pagar derechos— Marco mantiene en plantilla algunos dibujantes muy jóvenes que se dedican a calcar el material llegado del extranjero. Así, desde el más humilde de los comienzos, es como acceden el oficio autores relevantes como Emilio Boix o Francisco Darnís. No es extraño por tanto que sus primeros trabajos estén muy influenciados por estas producciones británicas, con lo que esto conlleva de arcaizante en cuanto a lenguaje gráfico.

Aunque en los semanarios de Marco abundan los contenidos humorísticos, todos incluyen historietas de aventuras, a imagen y semejanza de sus modelos ingleses, con grandes cartuchos de texto al pie de unas viñetas en las que la secuenciación se muestra envarada. Sus temas son los propios del folletín; tan es así que muchas de las primeras sagas autóctonas de los tebeos de Marco son versiones gráficas de títulos publicados en ese formato. Así sucede con los más señeros, entre los que no falta el *best-seller* de la casa, *Los Vampiros del aire*, ni su continuación, rebautizada para la versión en cómic como ***El vampiro Invisible***.

Aparecen en 1932 a razón de una página a la semana en ***Don Tito***, uno de los primeros títulos en apostar decididamente por la historieta de aventuras. En principio predominan las inglesas, entre las que no falta una afín al género aquí tratado, *El secreto del castillo*, clásico relato de falsos fantasmas, con dos niños atrapados en un espacio gótico donde por las noches deambula la espectral figura de un encapuchado. Un sicario con garfio en lugar de mano, un ama de llaves severa y tenebrosa y la acostumbrada banda de delincuentes completan un cuadro no por conocido menos reconfortante.

Es uno de estos dibujantes sobreexplotados el responsable de facturar la mayoría de las series de aventuras en ***Don Tito***. Marc Farell, autor de cientos de ilustraciones y portadas de folletines, deviene uno de los más prolíficos historietistas de los años que preceden a la Guerra Civil, entregando páginas y páginas —no menos de diez o doce a la semana— para los semanarios de la casa: ***PBT***, ***Chiquitín***, ***La Risa***, ***Rin Tin Tin***... en los que toca todos los géneros.

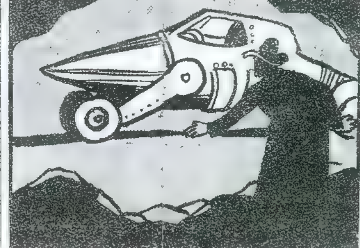
Y es que Farell es uno de los pocos profesionales verdaderos con los que cuenta

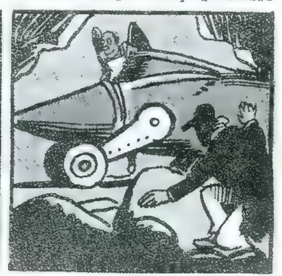
Cabeceras de los semanarios ***Don Tito***, facturado por Marco desde 1932, y ***Mickey*** (1935), la publicación de Molino que incluía en sus contenidos varios clásicos de prensa norteamericanos de gran influencia en la evolución del cómic español











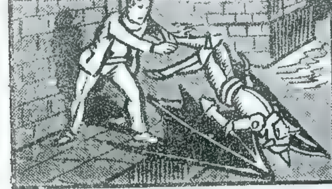
Narrativamente menos ágil que el original literario, la versión en viñetas de *Los Vampiros del Aire* publicada en el semanario ***Don Tito***, conserva sin embargo el aroma de misterio y pesadilla propio del original, con pasadizos secretos, máquinas imposibles y hombres embozados, en versión de Marc Farell

la editorial. Nacido en 1902 y formado en la Escuela de Bellas Artes de Sabadell, cuando a comienzos de los treinta comienza a colaborar con Marco lleva detrás una extensa trayectoria como ilustrador en semanarios como *Lecturas*, *Algo* o *El Hogar y la Moda*. El ritmo de trabajo que se impone es infernal, lo que redunda en un apresuramiento perceptible en algunas de sus historietas. La rebelión militar de 1936 acaba con este período; después del conflicto el autor apenas regresa al medio, que abandona definitivamente en los años cuarenta para reinventarse como pintor y grabador de temática religiosa.

Un tarzánido bautizado *El Hombre León*; cabalgadas de las estrellas del Oeste *Ken Maynard* o *Buck Jones*; *Dick Hard*, marinero y explorador; la ciencia ficción aeronáutica de *El raid fantástico*; el policial bizarro *Misterios de la ciudad* o las aventuras del soldado de Aníbal *El capitán Magon* son algunas de las series que nacen de su lápiz para las páginas de ***Don Tito***, una de las modestas cabeceras de la casa.

La historieta **Los Vampiros del aire** empieza a publicarse hacia 1933, con la novela por entregas todavía presente en los kioscos. No se trata tanto de una adaptación como de aventuras desarrolladas por los mismos personajes que de este modo retroalimentan su popularidad entre los lectores. En el tebeo se mantienen las mismas constantes del original, con sus misterios, sus cámaras de tortura, su cacharrería científica y sus castillos góticos, pero el trazo muestra cierto descuido, que










Por muy autómata que finalmente resulte ser, ver una figura humana con alas de murciélago y armadura de pinchos sobrevolando los tejados de la ciudad, era para la mentalidad del lector de los años treinta un espectáculo netamente terrorífico, más aún titulándose **El vampiro Invisible**. (Página de Marc Farell publicada en ***Don Tito***)

contrasta con el mimo con que las ilustraciones del folletín están realizadas. Se desvanece el aire tenebroso del original, transformándose en relato de aventuras. El diminuto tamaño de las viñetas, los recargados textos al pie y el abuso de planos generales no favorecen la espectacularidad que una historia así precisa como el comer, perdiéndose buena parte del encanto que los fascículos derrochan. El intento no funciona y la serie se clausura sin alcanzar la veintena de páginas.

Mucho más eficaz resulta *El Vampiro invisible*, versión gráfica de **El último Vampiro** publicada en los últimos números de ***Don Tito***. Aunque sujeto a las limitaciones habituales —textos no integrados, estructura de tiras de pequeñas viñetas— Farell se muestra más inspirado, resolviendo algunas secuencias con envidiable sentido de la puesta en escena: hay más sabiduría en las viñetas del vuelo del robótico vampiro sobre los tejados de la ciudad que en todas las páginas de su anterior realización, y es que aquí el dibujo no sirve únicamente como apoyo gráfico del texto, sino que narra por sí mismo. La historieta, inscrita como el original literario más en la ciencia ficción que en cualquier otro género, concluye con el cierre de la revista en la primera mitad de 1934.

Hasta entonces una de las características de Marco es la abundancia de series de aventuras en sus tebeos. Esto no hace sino incrementarse cuando el editor italiano Lotario Vecchi empieza a publicar en España, como ha estado haciendo en su país, las tiras de prensa de los primeros héroes norteamericanos: el *Tarzan* de Foster, *Flash Gordon* de Raymond, *Mandrake*, de Phil Davis o *Brick Bradford* de Clarence Gray, entre otros. Lo hace en sus revistas, publicadas en formato periódico con espectaculares colores. La llegada a los kioscos españoles de ***Yumbo*** (1934), ***Aventurero*** (1935) *y* ***La Revista de Tim Tyler*** (1936) —además del ***Mickey*** (1935) que edita Pablo Molino, con Disney y Milton Caniff como estrellas principales— supone una verdadera revolución en los gustos del público.

De un día para otro el resto de títulos queda obsoleto, obligando a sus responsables a forzar una renovación completa o desaparecer del mercado. Salvo ***TBO***, inamovible en su criterio, las demás se ponen a ello sustituyendo gran parte de las historietas cómicas hasta entonces predominantes por otras que siguen al pie de la letra las pautas narrativas y estéticas marcadas por los personajes *made in USA*. Se inicia así lo que podría haber sido un brillante período para el medio, tempranamente frustrado por la Guerra Civil.

Junto con el semanario ***Pocholo***[4], las cabeceras de editorial Marco son las que más se esfuerzan en seguir el modelo americano. No sólo en sus contenidos, en los que el humor juega a partir de entonces un papel casi residual, sino en sus formas. Los tebeos se llenan de color; el tamaño de las viñetas aumenta (¡por fin!); bocadillos de diálogo se incorporan a las imágenes, la narración se presenta más ágil y existe una nueva preocupación por construir las secuencias en sintonía con los textos: nace la moderna historieta de aventuras. Dibujantes tanto bisoños como veteranos se encuentran deslumbrados por el trabajo de sus homólogos yanquis, lo que se traduce en una completa puesta al día de nuestros tebeos. Tales cambios no se producen de la noche a la mañana, y durante bastante tiempo se siguen viendo páginas con los textos al pie de las imágenes. Pero la fórmula está condenada por la irrupción de esa modernidad traída por los *Flash Gordon*, *Mandrake* y compañía, que va a marcar la evolución del cómic durante las siguientes décadas.

Los modelos folletinescos mandan tanto a la hora de elegir temas como de desarrollar los argumentos, sean del Oeste, de aventura exótica, de espadachines o de niños aventureros. Hay, sin embargo, una especial predilección por lo fantástico, debida en gran parte al papel de Canellas Casals, ubicuo guionista cuya desaforada imaginación marca la producción prebélica. En semanarios como ***La Risa Infantil***, ***Rin Tin Tin***, ***Chiquitín***, ***P.B.T.,*** o ***Cine-Aventuras*** se publican las primeras series de ciencia ficción del cómic español: *Tom, el dominador del Universo* (***La Risa***, 1935), *La Guerra Futura*, (***P.B.T.*** 1935), *Águilas submarinas* (***La Risa***, 1936), *A la conquista de la ciudad magnética* (***Cine-Aventuras***, 1936).

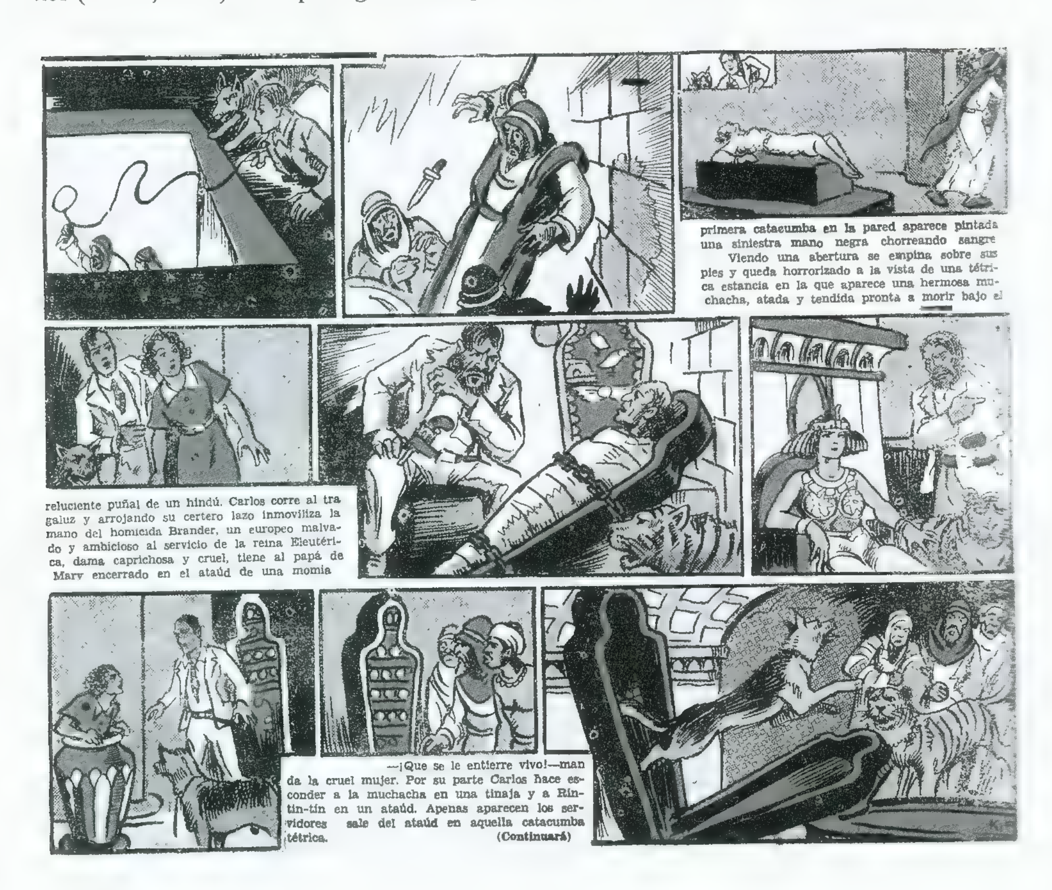
Héroes apolíneos de escasa personalidad exploran todos los rincones del mundo dando con mil y una civilizaciones perdidas, algo entonces en boga; allí reinas de exótica belleza conviven con criaturas antediluvianas y fieras hordas de guerreros que para conseguir sus propósitos lo mismo esgrimen pistolas de rayos que cachiporras: *La Tierra en llamas* (***Cine-Aventuras***, 1936), *Tirzá, el dominador de las fieras* (***Rin Tin Tin***, 1935), *En busca de un mundo perdido* (***P.B.T.***, 1935) o *El diamante de la Montaña de las Águilas* (***La Risa***, 1936) son algunos de ellos. Hasta algún que otro superhéroe asoma de vez en cuando, heredero de los Fantomas y compañía de años anteriores y heraldo de un arquetipo universal que está por definirse: es el caso de *Black, el Brujo del Autogiro Invisible*, publicado en 1935 en ***Rin Tin Tin***.

4.- Editado por Santiago Vives desde 1931, es uno de los tebeos más completos del período republicano.

Abunda un subgénero hasta entonces inédito no solo en la historieta española sino mundial: el de espada y brujería. Cuando los seminales relatos de *Conan*, el héroe de Robert E. Howard, todavía están publicándose en ***Weird Tales***; mucho antes de que la *sword & sorcery* conquiste el cómic norteamericano y de paso el mundo entero, las revistas de editorial Marco publican entre 1935 y 1936 un buen número de series ambientadas en mundos bárbaros donde la magia, los mandobles, las bestias de todo tipo y las sacerdotisas y princesas escasamente vestidas dominan la narración de cabo a rabo. Obras absolutamente pioneras en su mayoría debidas, cómo no, a Canellas Casals. *En los dominios de los Buitres Infernales*, *Nick Pecho de Hierro*, *El castillo maldito* (**La Risa**, 1935-36), *El fantasma del Lago Rojo* (**Rin Tin Tin**, 1935) o *Sunga el Rey de los Caimanes* (***P.B.T.***, 1936) están protagonizadas por hercúleos sujetos que se abren camino entre monstruos y nigromantes a base de espadas y puñetazos hasta hacerse con cuanto creen les corresponde.

Las primeras historietas de ciencia ficción españolas, el nacimiento para la viñeta de la espada y brujería, la inclusión de pioneros superhéroes: aunque tradicionalmente minusvaloradas, las innovaciones introducidas por estas modestas cabeceras en el panorama del tebeo nacional no son poca cosa. No es extraño, por tanto, que también aquí se

Muchas de las historietas publicadas en **Rin Tin Tin** muestran atmósferas cercanas al género de miedo, como esta de Marc Farell, con enterrados vivos, catacumbas, sarcófagos egipcios y crueles soberanas de mundos perdidos



encuentren algunos intentos de acercarse al terror, temática que avanza a paso de gigante de la mano del cine.

Han bastado un par de años para que el género, apenas tocado en el período del silente, se consagre entre el público y defina cuál va a ser su estética, sus modos narrativos, los estereotipos a manejar, los lugares comunes, los escenarios en los que discurren las historias. El espectador se familiariza con castillos góticos, laboratorios siniestros, resucitados, monstruos, telarañas, sombras, doctores locos y muchachas en peligro, acogiendo fascinado este nuevo cine cuya imaginería incorpora a la cultura popular.

El estreno de *El doctor Frankenstein* (James Whale, 1931) supone el pistoletazo de salida. Le siguen, en muy corto espacio de tiempo, la versión hispana de *Drácula* (George Melford, 1931), *El hombre y el monstruo* (Rouben Mamoulian, 1932), *El caserón de las sombras* (James Whale, 1932), *La momia* (Karl Freund, 1932), *La máscara de Fu Manchú* (Charles Brabin, 1932), *Doble asesinato en la calle Morgue* (Robert Florey, 1932), *La isla de las almas perdidas* (Erle C. Kenton, 1932), *Los crímenes del Museo* (Michael Curtiz, 1933) y muchos otros títulos más o menos conocidos, *como La legión de los hombres sin alma* (Victor Halperin, 1932), *Noche de terror* (Benjamin Stoloff, 1933) o *Sombras trágicas, ¿vampiros?* (Frank R. Strayer, 1933).

Desde entonces raro es el tebeo de miedo que no acusa su influencia. *El sabio loco* se titula una de las historietas que ocupan la portada de ***Rin Tin Tin***, debida a Darnís, en la que en menos de una docena de viñetas aparecen gorilas, laboratorios secretos, monstruos y torreones que estallan en final espeluznante. Las siguientes historias protagonizadas por el célebre perro que da nombre a la revista están teñidas de este clima irreal y aterrador, e incluyen tumbas de faraones, esfinges, momias vivas, sarcófagos, ídolos que lanzan rayos por los ojos y museos siniestros: la parafernalia acostumbrada en cualquier expedición a Egipto digna de tal nombre. Ilustra Marc Farell estos relatos muy cortos, cuyo interés está más en esta exposición de motivos que en las historias en sí mismas, ingenuas y vocacionalmente efímeras.

Más enjundia tiene la serie *El Fakir Sangriento*, publicada en dieciséis entregas en el ***Rin Tin Tin*** de 1935. Narrada a la antigua usanza, con textos al pie, su comienzo es canónicamente terrorífico. Acusado de un crimen que no cometió, el fakir Romadán es condenado a ser enterrado vivo bajo una colosal losa de piedra. Como reza el guion, «se sucedieron miríadas de generaciones hasta llegar al siglo XX», cuando un grupo de españoles dirigidos por el ingeniero señor Alomar vuela accidentalmente la tumba en su búsqueda de una mina de oro. El fakir,

Desde que las producciones clásicas de la Universal se estrenan en nuestro país, es invariablemente el cine el que marca la pauta a seguir por la historieta de miedo. Cartel español de *Son of Frankenstein*, dirigida por Rowland V. Lee en 1939

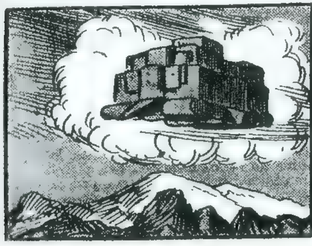


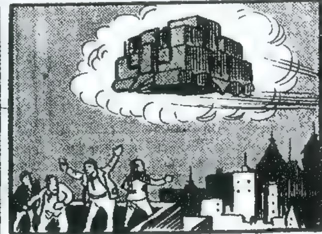
EL FAKIR SANGRIENTO

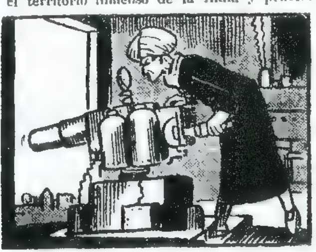












Ojos negros como los de Bela Lugosi en *Drácula*; el turbante como símbolo de lo exótico —y por tanto, ajeno y temible—, una fortaleza volante y rayos de la muerte capacitados para destruir ciudades enteras... una pesadilla que pronto harían realidad los aviones alemanes en los cielos de Europa. Página de Marc Farell publicada en el semanario ***Rin Tin Tin***

milagrosamente resucitado, mirada torva, figura enjuta, caminar rígido y turbante en ristre, sale de ella mientras jura terrible venganza sobre todo el género humano.

Dotado de poderes hipnóticos, se hace con la voluntad del ingeniero y con un ejército de sicarios construye una fortaleza, La Muerte Voladora, que surca los aires dotada de un rayo fatídico con el que arrasa edificios y ciudades. Solo Jaime, el joven hijo de Alomar, será capaz de hacerle frente hasta el final, cuando naufragado en una isla el Fakir sea quemado vivo por una horda de salvajes de los que no aprecian demasiado las visitas de desconocidos.

La historia tiene obvias referencias tanto de la película de Karl Freund *La momia*, con el no muerto despertando de nuevo para apoderarse de la voluntad de cuantos tiene a su alcance, como de *Chandú, fantasía oriental*, título español de *Chandu the Magician*, producción de 1932 de William Cameron Menzies estrenada puntualmente en nuestro país. El malvado de la historieta es un trasunto de Bela Lugosi en el filme: ambos mezclan magia ancestral y tecnología moderna, usan turbante, comandan una milicia de esbirros que les obedecen sin chistar y poseen un rayo de la muerte con el que achicharran a gusto poblaciones enteras.

El ambiente evocado por el tebeo es soberbio, con los ojos del villano brillando inclementes en la oscuridad —como los de *Drácula*—, apocalípticas escenas de caos y destrucción y una sensación de amenaza que en ningún momento da respiro. Destaca el regodeo en el castigo del Fakir, cuyo rostro asoma en primer plano entre las llamas que lo devoran en una viñeta hoy impensable en

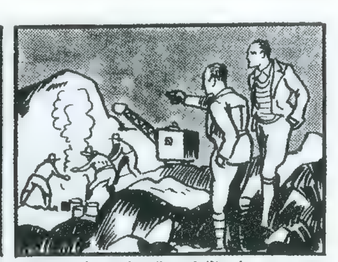
un tebeo infantil. El guion es más pausado y coherente de lo acostumbrado, por lo que no es probable que se deba al incontenible Canellas; el dibujo, como muchas de estas series de Marco, corre a cargo de varios de los habituales de la casa, destacando Farell —con su seudónimo Kif— y un joven Darnís que en un alarde de exotismo cambia su firma por la de Darnix.

Historietista vocacional formado en la Escuela de Artes y Oficios de Barcelona, Francisco Darnís Vicente apenas ha cumplido dieciocho años cuando en 1928 se incorpora al equipo de colaboradores de ediciones Marco. Aprende el oficio a base de calcar y copiar historietas británicas de las que el editor importa; página a página, a ritmo de trabajo forzado, va adquiriendo un estilo propio, marcado por el deslumbramiento que le produce el *Flash Gordon* de Alex Raymond. Tras la Guerra, con un estilo realista ya consolidado, lo encontramos batallando en mil y un frentes: ilustrando *pulps* como ***El Encapuchado*** o ***Dick Turpin***, realizando cuentos infantiles para Sopena, entregando páginas cómicas en tebeos como ***Nicolás***, confeccionando portadas de novelas, elaborando historietas para niñas, produciendo colecciones de cuadernos primero para Marco y más tarde para Toray y Bruguera —lo que supone una mejora en su consideración profesional—, colaborando asiduamente en las publicaciones de Germán Plaza con el semanario ***El Coyote*** a la cabeza, dibujando cromos para este mismo empresario... multiplicando su actividad hasta convertirse en uno de los profesionales más completos del tebeo español. Algo que no hace más que confirmar su última creación para Bruguera, ***El Jabato***, que le proporciona mayor popularidad que ninguna otra. Su muerte se produce en 1966, poco después de que hayan

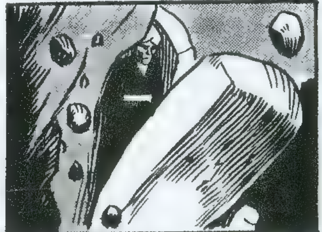
El cine es, durante los años treinta, la principal fuente que surte de horrores a los tebeos españoles: ecos de *La Momia*, el filme dirigido por Karl Freund, asoman en esta escena de *El fakir sangriento*. En página siguiente, secuencias iniciales de *El doctor Frankenstein*, en el semanario **Chiquitín**



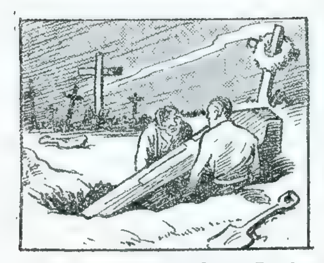


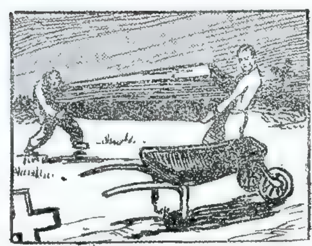












Como recordaréis, el doctor Frankenstein y Fritz, acababan de encontrar el ataúd. Mucho trabajo les costó a los dos levantar la caja, porque Fritz no podía vencer su repugnancia. —¡Ya es nuestro!—exclamó el doctor, cuando lo tuvieron de pie, abrazándose al ataúd.—Tendrás que ir al bosquecillo y traerte la carretilla—ordenó al criado. El lisiado fué a cumplir la orden. Su cuerpo deforme se confundió entre las sombras de la noche. Mientras tanto el doctor, jadeante, permanecía abrazado al féretro. —¡Ya eres mío! ¡Pronto tendrás nueva vida!" Al pronunciar estas extrañas





palabras, su semblante adquiría un resplandor de triunfo, como si ya hubiese realizado la ambición de su vida. —¡Ah! pronto revelaré a los hombres el gran misterio de la muerdía, los dos hombres, rendidos por la tarea, avanzaban por el escarpado camino arrastrando penosamente la fúnebre carga. Fritz estaba aterrado, pero obedecía porque admira-

dejado de publicarse las aventuras del que fuese su más perdurable personaje.

Es Darnís uno de los responsables de una serie que cabe encuadrar sin vacilaciones entre las de terror, aparecida en 1935 en el semanario de Marco ***Chiquitín***: *El doctor Frankenstein*, adaptación de la película de James Whale distribuida en España poco tiempo antes. Hasta donde yo sé, esta es la primera vez que la criatura de Mary Shelley es llevada a la viñeta. En Estados Unidos, cuna de los filmes que le dieron popularidad universal, su primera aparición se produce cinco años más tarde, cuando en diciembre de 1940 se publica en ***Prize Comics*** n.° 7 el episodio de Dick Briefer *New Adventures of Frankenstein*, en la que el monstruo se enfrenta a un elefante y escala, emulando a King Kong, la mismísima estatua de la Libertad. La versión española, obra de un autor desconocido (¿tal vez Emilio Boix?) y de Francisco Darnís, puede considerarse, mientras no se demuestre lo contrario, pionera aparición de Frankenstein en la historieta. Un curioso récord del que con toda probabilidad ninguno de sus autores es consciente.

La narración sigue paso a paso el filme sin dejarse nada en el tintero. Desde las escenas iniciales en el cementerio donde el doctor y su ayudante Fritz acuden a surtirse de cadáveres a la estancia en laboratorio, cuando los rayos dan vida al monstruo, pasando por la persecución a la que éste somete a la novia de su creador la víspera de su boda o la caza final con antorchas, cuando una multitud enfurecida acaba con él en las célebres secuencias del molino en llamas donde la criatura perece.

Los asesinatos se narran sin ahorrar detalle. El de Fritz el jorobado, el del doctor Waldman cómplice de Frankenstein, incluso el de la niña al que el monstruo arroja al lago, ahogándola sin otra intención que la de jugar con ella: una secuencia que poco después del estreno se corta, estimándose excesiva su crudeza, sin que vuelva a incluirse en el metraje hasta pasado medio siglo. Especialmente logradas están las secuencias de la tormenta que da vida a la criatura, con una sucesión de rayos y chispazos que reflejan muy bien el clima alcanzado en la película, igual que las de ésta acosando en su hogar







Arriba, antes de que la censura decidiese cortar la escena entera, el asesinato de una niña por parte del Monstruo en *El doctor Frankenstein* pudo verse íntegramente en su estreno español, como atestiguan estas viñetas de Francisco Darnís. Dcha., viñeta de la adaptación de *King Kong* publicada en el semanario de Marco ***Rin Tin Tin***, y secuencias de *El doctor Frankenstein*, de F. Darnís

a la futura esposa del doctor, vestida para la ceremonia de boda, o las de la resurrección de un cuerpo todavía cubierto de vendas cuyo aspecto no podemos sino imaginar. Y sin embargo...

Cuenta Fernando Savater en su libro de memorias *Mira por dónde*[5] que su descubrimiento del cine de terror, de las criaturas clásicas como Drácula, el Hombre Lobo o La momia, no se produce en la oscuridad de la sala, sino en el sillón del barbero donde en el San Sebastián de los años cincuenta acude junto a sus hermanos. Allí, mientras trabaja, el peluquero les cuenta las películas de miedo, evocando los terroríficos ambientes, los monstruos, la desmesura, hasta el canguelo de los espectadores en sus butacas. La imaginación infantil pone el resto, y así la fascinación por aquel mundo en sombras queda fijada en su mente bastante antes de que pueda conocer por sí mismo esas obras cinematográficas.

Pues bien, tal es la sensación que hoy despierta la lectura de esta historieta de *El doctor Frankenstein*. Es como si alguien que ha visto la película se la estuviese contando a quienes aún no han podido hacerlo. Conmueve en su sinceridad, pues da muchas pistas sobre el modo en que aquel cine —o su versión en viñetas— llega a un espectador poco curtido en el terror, muestra hasta qué punto lo que hoy nos parece cándido sobrecoge entonces el ánimo. Visión popular, no culta, que deja a un lado la imprescindible estética para centrarse en el argumento, que es lo que interesa a un público primario. Los otros niveles de lectura llegan después, cuando se aprende a apreciar la composición, los encuadres, la puesta en escena, el modo de esculpir la imagen con las luces... las formas, en una palabra, que en el fondo son todo.

La disposición de las secuencias, casi todas resueltas en planos generales —aunque no falten algunas audacias, como ese rostro ocupando toda la viñeta en la primera aparición del monstruo, o la toma cenital que muestra al doctor forzando un ataúd en el interior de una fosa—; los textos situados al pie de unas imágenes con las que a menudo no concuerdan; la ingenuidad del trazo, paradójicamente hoy su mayor atractivo: todo revela que se está contando en un lenguaje antiguo lo que la pantalla ofrece

5.- Savater, Fernando: *Mira por dónde. Autobiografía razonada*. Editorial Taurus, 2003.



—gritó la joven. Advertido por los gritos de ésta, King-Kong salió de la cueva. Al ver al murciélago llevarse a su querida muñequita, berritó, furioso, y levantó su garra diestra hacia el ave.

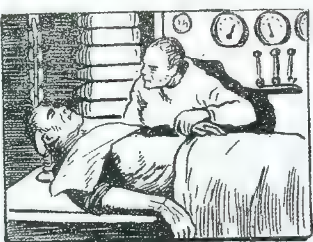
como rabiosamente moderno, ese expresionismo hiperbólico entonces de plena actualidad.

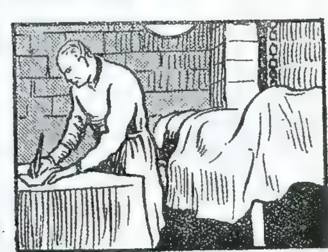
Pero se las arregla para mantener el interés sin llegar a flaquear, y acierta al otorgar a la narración un tono macabro ausente en cualquier otra serie, logros sobrados para revindicarla, dentro de la modestia de sus planteamientos.

Menos eficaz se muestra un trabajo semejante que aparece a comienzos de 1935 en otra cabecera de Marco, ***Rin Tin Tin***, la adaptación a la viñeta del gran éxito *King Kong* (1933). Como en el resto del mundo la popularidad del filme en España fue enorme, llegando a promocionarse con réplicas de la gigantesca cabeza del simio que desfilan por las calles de Barcelona y se exponen en los cines de Madrid. Obra maestra de la aventura fantástica, nunca he considerado la criatura de Ernest

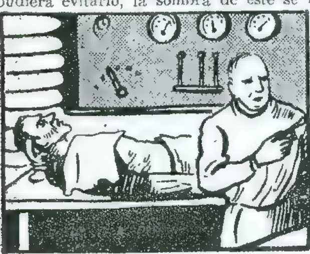
EL Doctor FRANKENSTEIN



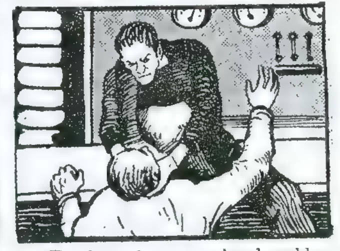




Recordaréis que en la casa se hacían los preparativos para la boda. Elizabeth y Frankenstein se pasaban las horas paseando por el jardín. El doctor estaba atormentado por el recuerdo del monstruo y frecuentemente, sin que pudiera evitarlo, la sombra de éste se levantaba ante ellos como una nube que se interpusiera a su felicidad. En tanto, el doctor Waldman, recluído en el molino, trabajaba día y noche, sin tomar descanso, sobre el cuerpo del monstruo. Era la ocasión magnífica para desentrañar el misterio fisiológico del monstruo creado por el doctor Frankens-







tein. Antes que darle muerte tomó apuntes. Dió al monstruo diversas inyecciones y permanecía inmóvil horas enteras, sólo para observar unas contracciones musculares. bría creado el doctor Frankenstein un ser invulnerable a la muerte por los agentes químicos? En efecto: el doctor Waldman estaba operando sobre la víctima absorto en su



B. Schoedsack y Merian C. Cooper adscribible al terror, por lo que la multitud de gorilas gigantes que desde entonces nacen y mueren en el tebeo español queda fuera de este estudio.

Mencionar, eso sí, que esta primera adaptación gráfica ilustrada es harto más torpe que la de *El doctor Frankenstein*, y que del diseño de los monstruos, cómico a veces de puro ingenuo, puede deducirse que sus responsables no han visto la película. De *King Kong* llega a publicarse en el tebeo ***Boliche*** un auca en verso, firmada por el dibujante Josep Alloza, que en ejercicio lingüístico de alto voltaje se las arregla para condensar los cien minutos del filme en una sola página de cuarenta y ocho viñetas.

El eco de estas ficciones terroríficas en otras que no sean las cabeceras de Marco es prácticamente nulo. ***Pocholo*** es una revista editada por Salvador Vives en Barcelona desde 1930, excelentemente confeccionada por un plantel de colaboradores de lujo; atenta a la actualidad, cuando los héroes americanos se ponen de moda rápidamente sustituye mucho del contenido humorístico hasta entonces predominante por aventuras de trazo realista. La mayoría las realiza Jaime Tomás, un autor crucial en la evolución del cómic español prematuramente fallecido al poco de acabar la Guerra. Antes le ha dado tiempo para publicar en el semanario de Vives algunas obras pioneras de ciencia ficción, como *El universo en guerra* (1935) o *El Monstruo de Acero* (1936), inacabada por la incorporación del autor a las filas del ejército republicano. En realidad, salvo un simpático artículo aparecido en el n.º 241 con el bonito título de *¿Existen los vampiros?*, firmado por Aristo, no hay en ***Pocholo*** nada que se acerque a la temática que este libro trata. Y aún éste, pese a contar con algunas ilustraciones inspiradas en el *Drácula* cinematográfico, se centra más en

Aunque *El castillo de los tres fantasmas* no es, en sentido estricto, una historieta de terror, sí atesora secuencias que remiten poderosamente a la estética gótica de pasadizo y tiniebla que caracteriza las producciones del género de su época, como puede comprobarse en estas viñetas de su creador, Jaime Tomás







la zoología extravagante, sección murciélagos gigantes, que en el universo de los no muertos.

De Jaime Tomás es también otra historieta modélica cuya estética anda vecina con el terror, publicada por entregas en 1936 en el semanario ***Mickey*** de la editorial Molino. Con un contenido de gran calidad procedente en su mayor parte de Norteamérica, la revista incluye algunas obras de dibujantes españoles como Emilio Freixas o Riera Rojas, de narrativa y grafismo plenamente modernos. Lo mismo que la de Tomás *El castillo de los tres fantasmas,* una de sus mejores realizaciones bruscamente interrumpida cuando a las dos semanas de estallar el conflicto el editor Molino marcha a Argentina y la cabecera desaparece de los kioscos.

El castillo de los tres fantasmas recurre al viejo esquema verniano de *El castillo de los Cárpatos*, con una banda de delincuentes que ha hecho de la mansión centro operativo de sus actividades, dedicándose a espantar a los curiosos con trucos aparentemente sobrenaturales; un grupo de muchachos será quien acabe con los criminales. Aunque aparezcan algunos motivos cercanos al terror —el caserón gótico, un guardián hirsuto y brutal en la línea del Karloff de *El caserón de las sombras* (1932), espectros de pega que flotan sobre las almenas— perfectamente recreados por un Tomás que cuida el grafismo con especial mimo, el guion de Bill J. Moore (seudónimo del director de la revista José Mª Huertas Ventosa) escora decididamente hacia lo policial, situando esta modélica historieta fuera de los límites de este estudio.

TERRORES METAFÍSICOS EN LA GUERRA CIVIL

Julio de 1936. Un muchacho cualquiera en una ciudad española. Devorador de narrativas genéricas y adicto a los tebeos, administra su exigua paga semanal acudiendo puntual al kiosco en cuanto salen ***Mickey*** y ***La Risa***. Atento solamente a lo que le interesa, la vida ficticia de los seres de la viñeta, apenas repara en los titulares que hablan de una nueva asonada militar. Compra las revistas, se marcha a su casa y cuando termina la lectura se pregunta, como siempre, cuál será la suerte de sus personajes preferidos: ese Terry que acompañado de sus amigos no logra zafarse de la Reina de los piratas; cómo seguirá la formidable *Águilas submarinas*[6], más fantástica que el *Flash Gordon* que publica ***Aventurero***. No importa, piensa: la semana que viene lo conoceré. Esa semana que viene no llega nunca. ***Mickey*** cesa de distribuirse antes de que finalice agosto, sin tiempo para despedirse; las publicaciones de Marco aguantan algo más, pero en breve entonan también su adiós a la francesa. La guerra ha llegado para imponer a todos su brutal presente, incluidos los héroes de papel.

Los hechos desencadenados aquel 18 de julio marcan la vida española de los próximos cuarenta años. No es necesario insistir en el modo en que todo cambia, le toque a uno vivir en cualquiera de las dos zonas en que queda dividido el país. Centrémonos en los tebeos, que aunque pueda parecer asunto menor, es el que nos ha tocado descifrar.

La mayor parte de cabeceras sencillamente dejan de publicarse. Otras continúan, pero











su difusión queda limitada a la menguante España republicana. Donde los nacionales, que es como gustan autodenominarse los rebeldes, los títulos acostumbrados se sustituyen por otros cargados hasta los topes de ideología y propaganda, cuya calidad no puede compararse con los producidos durante los años previos. ***Pelayos***, el órgano de las juventudes carlistas, y ***Flecha***, la revista juvenil de los falangistas, se publican desde San Sebastián con escasa aceptación: el público, por infantil que sea, no es tonto y recela de unos contenidos panfletarios a menudo de poca calidad. Mientras, en la retaguardia roja —siguiendo con la terminología del momento— la mayor parte de las editoriales han sido colectivizadas, lanzándose muchas veces a difundir nuevos productos que poco tienen que ver con los confeccionados antes.

Revistas que cierran, profesionales que marchan al frente, movilización general, distribuidoras quebradas, artistas que huyen, imprentas requisadas, empresarios exiliados, hiperinflación ideológica, imposibilidad de encontrar papel... Toda la estructura del cómic español se ve gravemente alterada para derrumbarse por completo a medida que el conflicto se recrudece. Por eso es tanto más raro que en pleno año 1937 haya quien se anime a poner en marcha un nuevo título desde Barcelona, cuando el mercado empequeñece a medida que la República pierde territorio y el afán de distracción parece asunto menor frente a la urgencia de la actualidad.

Y aun es más extraño en tales circunstancias que ***YO***, que así se llama la nueva cabecera, nazca ayuna de contenidos panfletarios, más allá de unas cuantas reflexiones humanistas en torno a los desastres de la guerra —de esta como de todas, que en sus relatos apenas hay contextualización— y de un aire laico heredero de las concepciones pedagógicas de la Institución Libre de Enseñanza. Por lo demás, el contenido del semanario en nada desentona con los títulos publicados

6.- Con el nombre de *La Reina de los Piratas*, el semanario de Molino ***Mickey*** publica las páginas dominicales del *Terry and the Pirates*, de Milton Caniff; *Águilas submarinas* es una serie de ciencia ficción iniciada en ***La Risa*** pocas semanas antes del fatal 18 de julio.

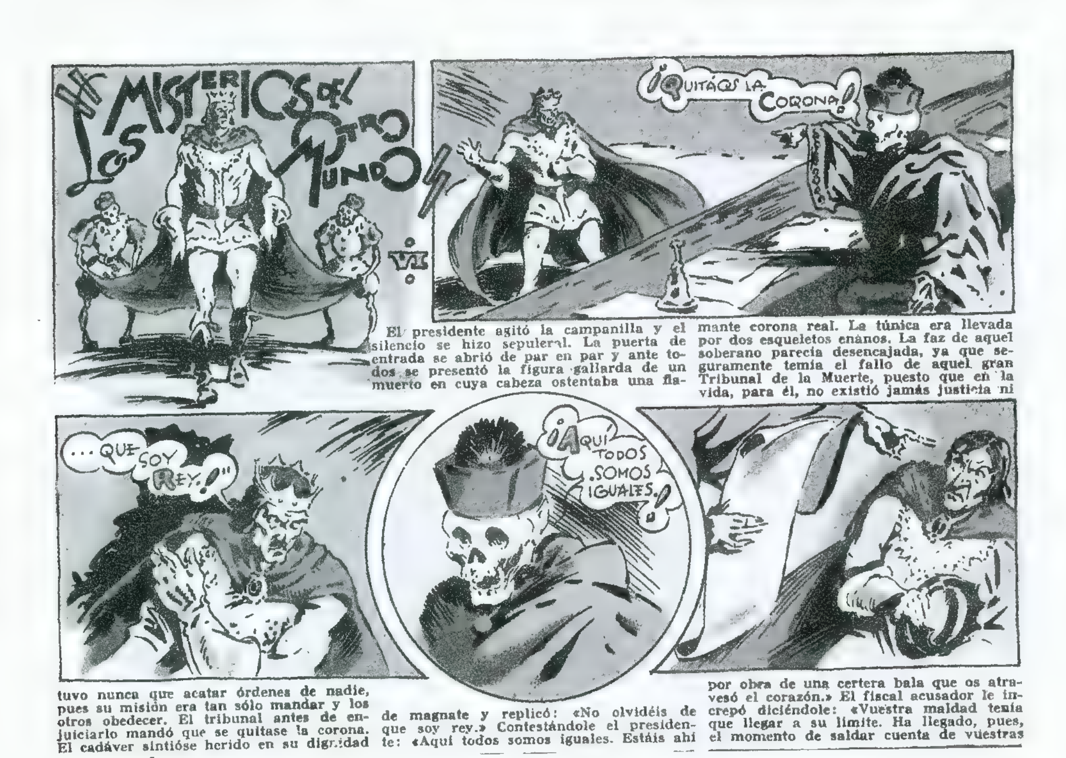
hasta 1936. Edita la firma Esteller y Sangés, que al parecer cuenta con sus propios talleres de imprenta; finalizado el conflicto, de esta empresa acaban naciendo las ediciones Ameller, que tienen un papel destacado durante los primeros años de la posguerra.

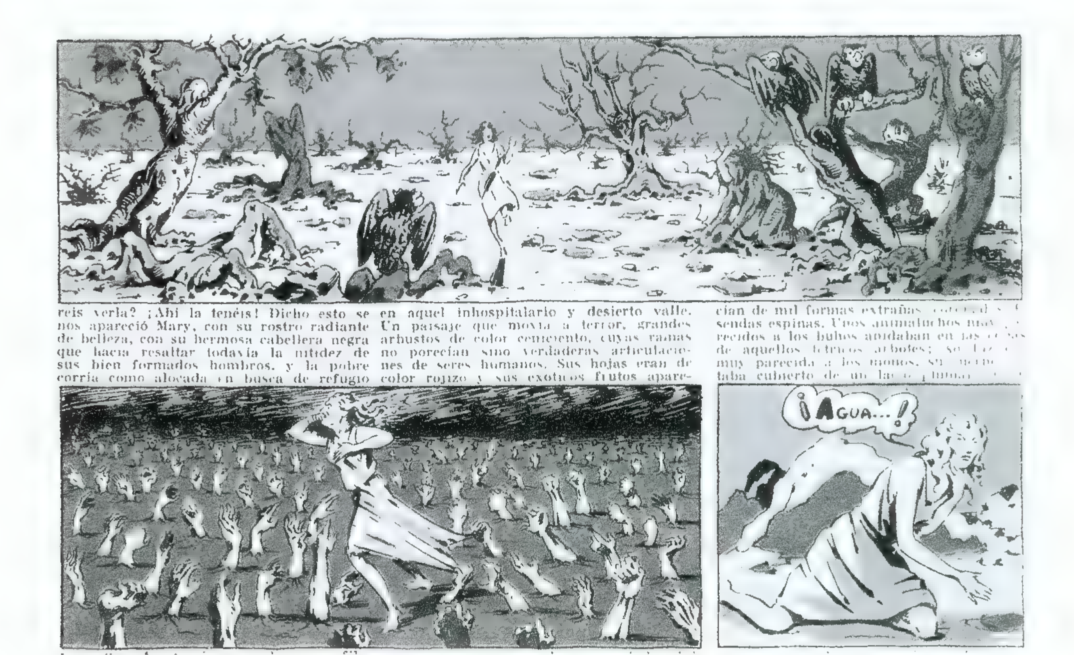
En las páginas de ***YO***, bien impresas y luciendo colorines, se dan cita algunos dibujantes de las cabeceras de Marco entonces cerradas, como Darnís o Fernand; veteranos de la talla de Jaume Juez y sobre todo un buen número de aficionados, a menudo de muy precaria formación cuyas historietas, en su tosquedad y desvalimiento, acaban por resultar espejo de la atroz precariedad de su propio tiempo.

Entre estos destacan dos desconocidos que se encargan de las series de aventuras. Sacha (Salvador Chapas) es autor de *En busca de la vida eterna*, historieta de mundos perdidos a caballo entre Rider Haggard y *Flash Gordon*. Se pierde definitivamente su pista cuando se incorpora voluntario al Ejército Popular, según anuncia la publicación en su número 21. El otro es un tal G. Barba, que desde el número uno se convierte en «...el dibujante más descollante de la publicación [...] que aporta algunas historietas avanzadas a su tiempo y trabaja en episodios de clara inspiración americana como *Aventuras de sir James Pik*, además de «ocuparse de ilustrar relatos, los de las secciones literarias ilustradas *Novelitas de Yo* y *Cuentos de Yo* en los primeros números, y también otras historietas independientes»[7]. Nada vuelve a saberse de él desde que en 1938 cierra la publicación; menos mal que antes le ha dado tiempo a confeccionar la historieta más terrorífica hasta entonces publicada en España.

Los misterios del Otro Mundo cuenta con uno de los comienzos más tremebundos nunca vistos en viñetas. En la soledad de su

En esta página y en las dos anteriores, tremebundas escenas de *Los misterios del Otro Mundo*, historieta febril publicada por G. Barba en ***Yo*** en plena Guerra Civil





En esta página y la siguiente, viñetas delirantes, sin consuelo ni esperanza, fruto de una cotidianeidad marcada por la muerte: *Los misterios del Otro Mundo*, por G. Barba

cuarto el joven, rico y apuesto Joe Kalles lamenta desesperado la muerte de su mujer. Como en una nube, la muchacha se le aparece, pero cuando intenta abrazarla se convierte en un esqueleto parlante de túnica y capuchón que después de informarle de que es ella misma, pero tal como está ahora, le pide que no dé mayor importancia a su aspecto y que en nombre de su amor le bese. Se sucede una escena insólita en la que el desconsolado viudo planta un contundente ósculo en la boca desdentada de la calavera; como la experiencia ha sido grata, el esqueleto le propone que estén siempre juntos en el Más Allá.

A Joe le parece perfecto, así que sin pensárselo dos veces abre un cajón, saca una pistola, la apoya en la sien y se vuela la tapa de los sesos. Convertido en espíritu pero vestido como Flash Gordon, con mallas y capa, abandona su cuerpo muerto, entrelaza sus manos con las huesudas del esqueleto y juntos se disponen a emprender viaje de novios al Otro Mundo.

No puede decirse que eso de que a la segunda página el héroe se suicide sea cosa que se vea todos los días. Menos aún tras haber asistido a escenas necrófilas, chorros de sangre manando de la cabeza tras el tiro y aberrantes diálogos. Lo morboso del arranque parece difícil de superar, pero Barba se las arregla para mantener este tono desquiciado en las siguientes páginas, en un *crescendo* imparable que fuerza al lector a permanecer boquiabierto hasta el final, cuando la narración se interrumpe por el cierre de la revista.

El itinerario de los amantes muertos es una pesadilla, una alucinación, un cúmulo de escenas espantosas expuestas una detrás

7.- Texto de Manuel Barrero en la página virtual *Tebeosfera*, enlace directo: https://www.tebeosfera.com/colecciones/yo_1937_esteller_y_sanges.html

"LOS MISTERIOS DEL OTRO MUNDO" ·IV·



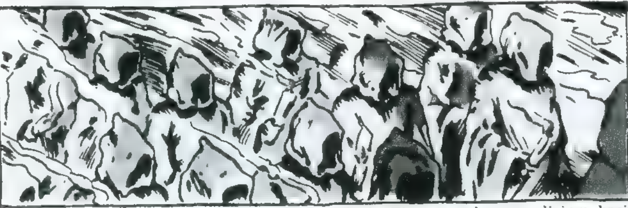


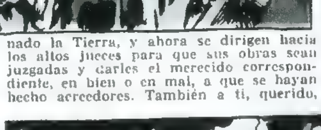


Joe no salía de su estupefacción al contemplar aquellas interminables e infinitas hileras de llamitas, de las cuales cuidaban todo un gran ejército de esqueletos. Unos se dedicaban a encender nuevas mechas en aquellos crisoles, otros abastecían las mismas con un mugriento aceite, y, finalmente, otros anotaban minuciosamente las entradas y salidas de aquel mundo que Joe acababa de dejar. La Paz Eterna que merecidamente deseamos cuando un mortal nos deja para siempre, es un verdadero sarcasmo ante la grandeza y laboriosidad que a Joe se le presentaba ante los ojos. Abandonaron aquella primera estan-



cia y encaminaron sus pasos hacia un gran corredor cuyo espectáculo le llenó de asombro por su magnificencia jamás soñada. Sus grandes bóvedas y paredes laterales estaban formadas por inmensas estalagmitas fosforescentes cuyo resplandor daban al espacio una maravillosidad difícil de narrar. Johan y su compañero se colocaron en un ángulo de aquel grandioso pasadizo para observar mejor las bellezas que les ofrecía aquel suntuoso cuadro. Una larga e interminable caracana de muertos que, como Joe, iban cubiertos con un vaporoso manto negro y que a través de su tejido dejaban entrever sus





amarillentos rostros, cantaban una oración fúnebre, llevando en una mano un gran hachón encendido. «¿Quiénes son éstos?», preguntóle Joe a su compañera. «Estos amigos son los mortales que han abandonado la Tierra, y ahora se dirigen hacia los altos jueces para que sus obras sean juzgadas y darles el merecido correspondiente, en bien o en mal, a que se hayan hecho acreedores. También a ti, querido,





te tocará tu turno, pero estoy segurísima que siempre obraste bien. La justicia eterna es inexorable.» Los acordes de un monumental órgano que estaba emplazado en el fondo de aquel interminable corredor, dejaba escapar al aire sus armoniosas y melancólicas notas, mientras aquella infinita procesión de cadáveres se sucedía sin interrupción alguna. Nuestros protagonistas siguieron por aquel larguísimo corredor hasta el final del mismo, donde se hallaba otra grandiosa maravilla de arte: el salón de actos de la Justicia Eterna.



dentes y extraños chillidos mezclados con denuestos e improperios. Más allá danzaban, alrededor de una hoguera, otros grupos de aquéllas, haciendo extrañas muecas, preludio de un gran festín, y a cuyo alrededor volaban grandes murciélagos,



acompañándolas con sus chirridos, y sus voces mezcladas repercutían en aquellas inmensas moles de piedra cuyo eco se perdía en las profundidades de aquellos siniestros precipicios. Joe estaba aterrorizado, pero Johan calmó sus inquietu-



des diciéndole: «No temas, nada a nosotros puede sucedernos.» Entraron en una caverna de las múltiples que por allí había, y con extrañeza vió que una de aquellas brujas, dando un grito extraño, se abalanzaba hacia su querida Johan y que



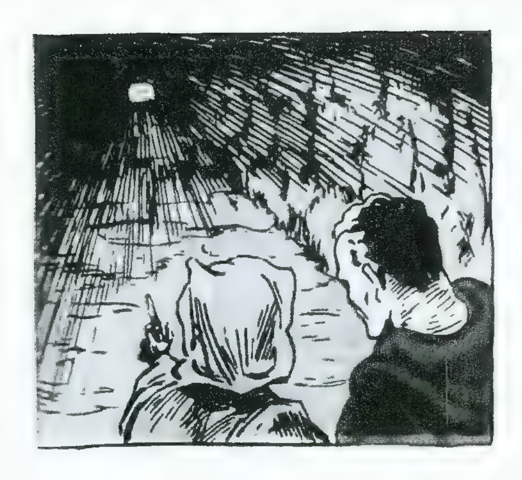


Los misterios del Otro Mundo, una historieta única hecha y concebida en el Infierno, inconclusa a causa del recrudecimiento de la Guerra Civil en 1938

de otra sin tregua ni alivio. Joe y Johan, que así se llama el parlante esqueleto, arriban a una explanada inmensa donde muertos descarnados cuidan millones de hogueras que representan las vidas humanas, tomando nota como buenos burócratas tanto de las nuevas llamas como de las que se extinguen. Una procesión de espíritus frailunos, muy parecidos a los andrajosos templarios de las películas de Amando de Ossorio, se dirige en compacta fila hacia el lugar donde han de ser juzgados; nuestros dos guías —cuesta llamar «nuestros amigos» a dos espectros— se unen voluntariamente a ellos.

Aquí se empiezan a desvelar algunas singularidades de esta Ultratumba diferente de la católica, en consonancia con una revista publicada en la retaguardia republicana, deseosa de distanciarse del beligerante cristianismo del bando enemigo. En este Infierno dicta justicia un tribunal civil, con esqueletos vestidos de toga ejerciendo el cargo, y por no haber no hay Dios, ni ángeles, ni demonios, llamados aquí «monstruos y fieras» para mejor distanciarse del olor a iglesia. Y es la propia Muerte, ascendida de categoría, la que se encarga de castigar «a aquellos que en vida no han sabido alcanzar los dones y virtudes que en la Tierra se les tenían encomendados»: trasfondo religioso para un infierno laico.

En sintonía con este Averno republicano lo primero que se condena es la monarquía en la figura de un rey recién fallecido. «¡Quitaos la corona!», ordena un enfurecido magistrado antes de empezar su alocución: «¡Aquí todos somos iguales!». Culpable de lo habitual, es decir, desentenderse de la suerte de sus súbditos, acaparar riquezas y ser causante de guerras y matanzas, el monarca es condenado a reencarnarse en el cuerpo de un burro que arrastra en la Tierra penosa existencia. Más indulgente se muestra el juez con Joe, que sale de allí con «sentencia favorable, ya que, si bien se quitó la vida, fue por voluntad propia y por lo mucho que amaba a su bella Johan». Un veredicto que contraviene directamente la doctrina católica sobre el sui-



cidio, y que permite a nuestros protagonistas proseguir alegremente su espantoso periplo.

Atravesando cuevas, salas inmensas donde la mirada se pierde sin vislumbrar el fin, muros de inconcebible altura, llamas colosales... ámbitos *bigger than life* más propios del Bosco y otros visionarios flamencos que de un tebeo, Joe y Johan se mueven tan campantes, contemplando el panorama con ojos de turista. Escaleras enormes hechas de osamentas; gigantescos órganos de miles de tubos; simas y abismos insondables; páramos de los que brotan brazos implorantes; árboles retorcidos de vaga forma humana... Contrariamente a lo acostumbrado el entorno se erige en protagonista frente a unos personajes desdibujados. Barba se las compone bien, pese a lo áspero que a veces resulta su trazo, para evocar con fuerza estos paisajes hechos de azufre, dolor y huesos. El lector, fascinado cual roedor frente a serpiente, no puede evitar seguirle el juego.

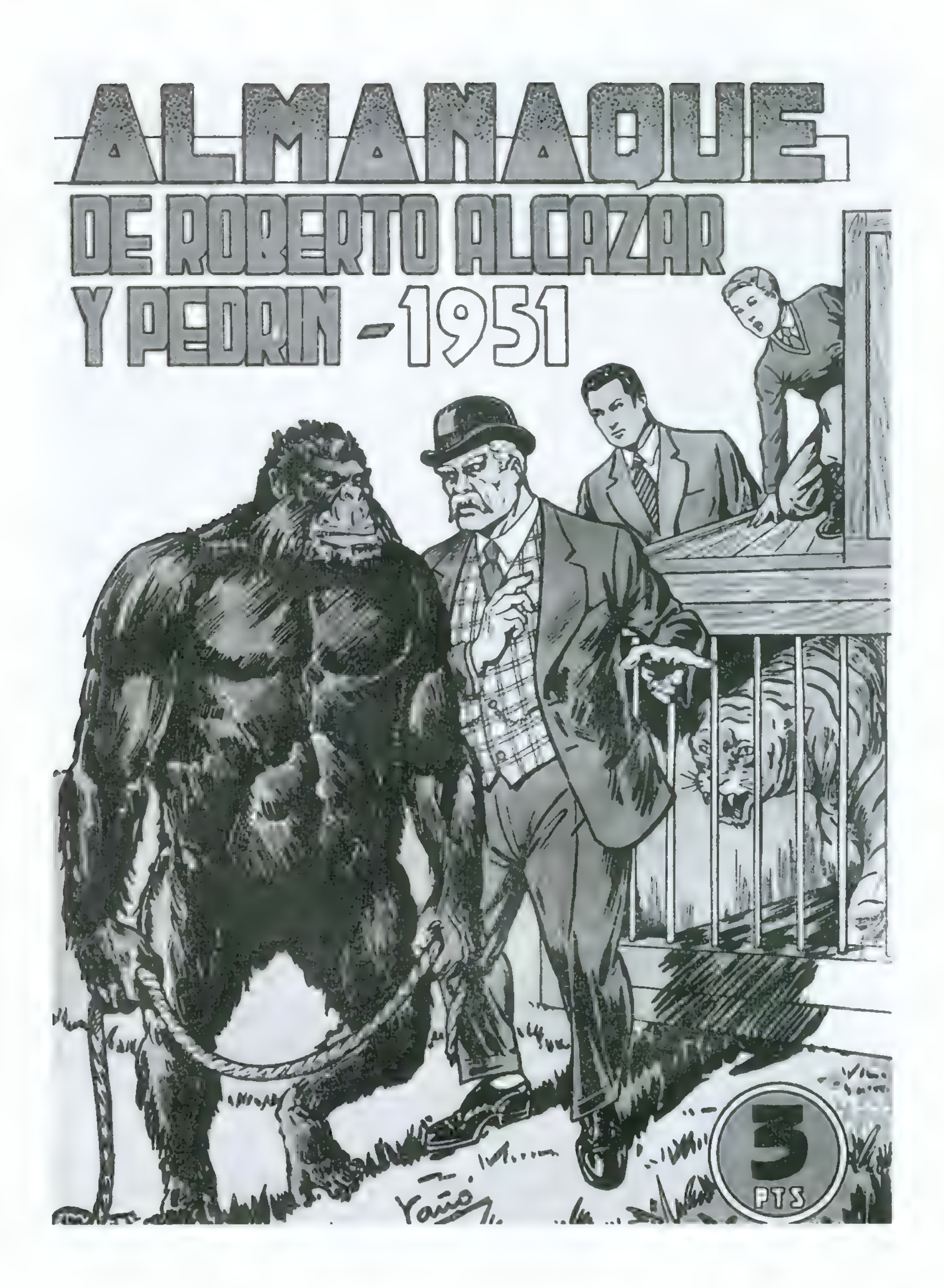
Se intercala alguna historia independiente, como la de Mary la réproba, mujer en vida de fatal belleza trocada en feísima bruja en el Averno. Después de amores y lujurias varias que llevan la desgracia a quienes la rodean, Mary se da a una vida de exceso y vicio, antes de dedicarse a la prostitución, convertirse en adicta a la heroína y perecer a manos de su proxeneta, a quien después vemos ejecutar en la silla eléctrica. Todo, como se ve, la mar de aleccionador y estimulante. Y es que, confeccionada con sus mismos mimbres, esta muestra de ultratumba laica poco tiene que envidiar a aquellos otros terrores de sacristía vistos en el capítulo anterior.

Cuando faltan unas pocas páginas para acabar aparece un guía que, al estilo de Virgilio, muestra a la pareja las torturas a que son sometidas las almas en función de sus pecados: los calumniadores echan fuego por la boca; los envidiosos yacen congelados en grandes bloques de hielo; los avaros agonizan en un lago de oro fundido... siguiéndose, ahora ya literalmente, el esquema de la *Divina comedia*.

Más que un tebeo sobre el Infierno, *Los misterios del Otro Mundo* parece un tebeo hecho en el Infierno, enfermo de fiebre y desesperanza. Con unos protagonistas más allá de toda redención y una acción reducida a incesante desfile de horrores, poco alivio queda. La narración es grave, tenebrosa y carece por completo de humor, y no que resulta difícil imaginar cómo debieron recibirla los lectores a los que ***YO*** se dirigía. Como dice Javier Alcázar: «...aunque la difusión de la publicación no fue excesiva, los niños que llegaron a leer aquellas páginas posiblemente no hayan conseguido olvidar las andanzas de Joe y Johan por el Otro Mundo»[1]: todavía están temblando, seguramente. Tema, tratamiento, ética y estética no pueden ser para ellos más inadecuados.

Su publicación, su existencia misma, solo puede entenderse en medio de una guerra prolongada en la que a la fuerza cada cual, grandes igual que chicos, acaba por acostumbrarse al apocalipsis de todos los días. En un entorno de bombardeos, muertes en el frente, ejecuciones, arrestos, brigadas del amanecer, carestía, éxodos, hambre y demás horrores reales, hasta los espeluznantes tormentos del infierno de papel de esta extraordinaria historieta de G. Barba acaban por resultar muy poca cosa.

8.- Alcázar, Javier: «La génesis del miedo. Elementos de horror y terror en la historieta española hasta 1960». Publicación virtual en *Tebeosfera*, 2008.


ALMANAQUE
DE ROBERTO ALCAZAR
Y PEDRIN - 1951
3
PTS

CAPÍTULO 3

Horror y pan negro

Uno de abril de 1939, Primer Año Triunfal. La radio emite el parte más famoso del siglo XX español, aquel que comienza con «En el día de hoy, cautivo y desarmado el Ejército Rojo...» y termina proclamando «La guerra ha terminado». Un comunicado rimbombante, la ocasión lo merece, y escueto. Igualmente concisa, casi tan conocida y aún más contundente, la mejor réplica que conozco se da en los momentos finales de *Las bicicletas son para el verano*, la película de Jaime Chávarri adaptación del texto teatral de Fernando Fernán Gómez. En un paraje urbano desolado conversan Agustín González y quien hace de su hijo, Gabino Diego. González le advierte de que es muy probable que en los próximos días sea detenido, por haber gestionado durante el conflicto la empresa colectivizada donde ha trabajado toda la vida: «¡Y mamá que estaba tan contenta porque había llegado la paz...!». «Es que no ha llegado la paz, Luis», replica el padre. «Ha llegado la victoria».

Camisas azules, sotanas negras, himnos patrióticos —y religiosos, patria y fe van siempre de la mano—, correajes, jerarquías, entusiasmos castrenses, misas obligadas, ejecuciones diarias, arrestos masivos, media España en la cárcel y la otra media desfilando de grado o por la fuerza. Y hambre, mucha hambre: desesperanzador comienzo para la que va a ser la década más negra. Hay que sacar los uniformes, el país está lleno de ellos, el Estado nos desea a todos insertos en una jerarquía e insignias y correajes demuestran autoridad, y a ésta se la respeta y se la venera. O más bien se la teme, y no sin razón.

LOS AÑOS TRIUNFALES

La victoria es aún más victoria cuando Hitler se hace en poco tiempo con la Europa continental; Franco, atento a su supervivencia, empieza con el apoyo de Falange la etapa fascista de su Régimen, que solo da por finalizada cuando los vientos soplan en dirección contraria, la Guerra Mundial cambia de signo y la prudencia aconseja distanciarse de quienes hasta ayer fueran fervientes amigos. Años negros marcados, como los que les siguen, por la precariedad a todos los niveles.

Y por el miedo. Omnipresente, atenazador, fábrica de obediencias ciegas. Miedo de los vencidos, sometidos a brutal represión. Miedo de los indiferentes, que ven como el futuro se escurre entre los dedos. Miedo del rencor del vecino, de todo aquel que no detente poder, del «ordeno y mando», de no obtener la preciada carta de recomendación de

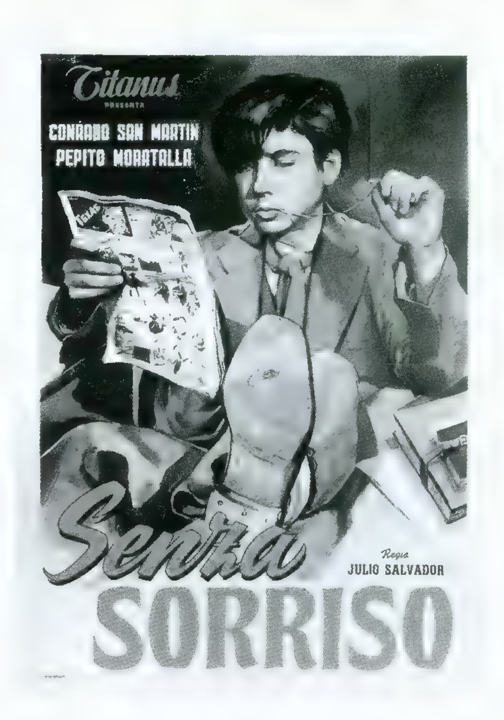
alguna autoridad civil, militar o eclesiástica, no importa, imprescindible para emprender una vida normal.

Junto al hambre y el miedo, la miseria. El tejido industrial casi destruido, el comercio arruinado, las infraestructuras dañadas, el campo a medio gas, el desempleo —sin subsidio alguno— cabalgando rampante, miles de funcionarios despojados por decreto de sus antiguos puestos, el racionamiento apretando estómagos y el mercado negro desangrando bolsillos. Es la España del remiendo y el sucedáneo, la del coche a gasógeno y el traje vuelto del revés, la del «comen pollo los domingos» como signo de inefable riqueza y la de los oficios inverosímiles, de colillero a portabultos, que permiten a duras penas sobrevivir. Y lo malo es que la situación, entre una guerra en el exterior, el aislamiento tras la victoria aliada y el mantenimiento de una represión indiscriminada no cambia sustancialmente durante los próximos años[1].

Pobreza, improvisación, miedo, hambre y autoridad: palabras que colman la época y la definen a todos los niveles, incluyendo la realización y características de las nuevas historietas. Tebeos que se dirigen a la infancia, a la que se pretende encuadrar en movimientos afectos a los valores totalitarios. La muchachada debe integrarse en el Frente de Juventudes; se acabó el período excepcional que ha supuesto la guerra, toca volver a construir la normalidad en medio de una educación estricta. La instrucción que se imparte en las escuelas es muy diferente de la del período republicano: para perpetuar el poder hay que adoctrinar desde el primer momento.

En semejante ambiente es fácil entender el ansia de lecturas de evasión que existe, tras unos años bélicos en los que los tebeos han desaparecido, sustituidos ahora por las revistas oficiales, propagandísticas, dogmáticas y de escaso interés para un público que las percibe como prolongación en horas de ocio de los discursos que llenan las clases, y que tampoco se esfuerzan demasiado en cuidar la calidad de sus contenidos. En lo sucesivo para muchos niños, en pueblos, en ciudades pequeñas, en orfanatos, colegios o internados, en un medio, en fin, en el que se carece de cualquier estímulo hacia las formas artísticas, el tebeo es lo único con lo que puede

Neorrealismo frente a propaganda: cartel italiano de la película de 1955 *Sin la sonrisa de Dios*, con el protagonista leyendo un tebeo; en la página siguiente, triunfalista portada del semanario ***Flechas y Pelayos*** con una cubierta de Avelino Aróztegui que no puede ser más explícita



1.- Una España de costurones que por mucho que la censura lo intente, se cuela en filmes como *La calle sin sol* (Rafael Gil, 1948), *Surcos* (José Antonio Nieves Conde, 1951), *Día tras día* (Antonio del Amo, 1951), *Segundo López, aventurero urbano* (Ana Mariscal, 1953), *Sin la sonrisa de Dios* (Julio Salvador, 1955) o *Mi tío Jacinto* (Ladislao Vajda, 1956) entre muchos títulos más. No siempre por vocación neorrealista, sino por indisimulable, omnipresente, imposible de ocultar en cuanto la cámara se asoma a la calle.

contarse para iniciarse en los disfrutes estéticos y comenzar a adquirir conocimientos no oficiales. Comprender esto es decisivo para valorar el papel que la historieta desempeña.

Los principales centros de producción se encuentran hasta los meses finales del conflicto en el bando republicano. La actividad, en el momento de finalizar la conflagración, está totalmente paralizada. Los profesionales del medio, la generación de Arturo Moreno, Cabrero Arnal, Jaime Tomás, etc., ha sido diezmada. Muchos han desaparecido, otros se encuentran en el exilio, en el servicio militar o cumpliendo penas de cárcel. En pocas palabras, la situación obliga a partir de cero a todos los niveles: desde los de búsqueda de nuevos autores a los de canales de distribución pasando por la confección y replanteamiento de nuevos productos.

Son los primeros cuarenta tiempos dorados para el totalitarismo. El aparato de propaganda y los medios de comunicación se disponen a servir al Estado. En el reparto de poder entre las facciones que componen el bloque nacional esta tarea se asigna a Falange, que aspira según el modelo implantado por Mussolini a controlar todos los aspectos de la vida y formar a las nuevas generaciones en los valores de los triunfadores.

Respecto a nuestro tema este dominio del partido único se traduce en un intento de monopolio de la prensa infantil —la adulta ya ha sufrido este proceso— comenzado pocos años antes con la edición de diversas revistas políticas para niños: la falangista ***Flecha*** y la tradicionalista ***Pelayos*** se unen a partir del decreto de unificación en una sola publicación, ***Flechas y Pelayos***, que aparece el 11 de diciembre de 1938 en San Sebastián. Cuando Falange accede al dominio de los medios de comunicación se hace con todos los semanarios, sin dejar título fuera de su directo control. La situación se prolonga hasta 1943, cuando a rebufo de la suerte adversa de las fuerzas del Eje, la influencia fascista en los gobiernos de Franco comience a declinar en favor de otros sectores del bando nacional.

Los mecanismos de censura se ejercen férreamente a través del miedo interiorizado en editores y autores, más que a través de una reglamentación específica que todavía no existe. Autores y empresarios dependen de los permisos de edición otorgados por la Delegación de Prensa, a la que, por la cuenta que les trae, bien se preocupan de no contradecir. Ante este organismo tiene que presentarse previamente cada una de las publicaciones que vayan a ponerse en el mercado, ninguna puede comercializarse sin el visto bueno previo. Pánico da producir algo que pueda incomodar a las autoridades cuando se está jugando no solo con suspensiones o multas sino con la cárcel misma; tal mecanismo de autocensura se revela eficaz durante años.

En este sentido hay que remarcar lo mal que ven autoridades y mentes bienpensantes cualquier cosa que huela aunque sea de lejos a terror. La aventura histórica, constreñida por ataduras ideológicas impuestas a la fuerza, permite a ojos de los censores la identificación del consumidor con una serie de valores positivos —el honor, la audacia, el sacrificio— dignos de emulación, y en este sentido cumple un papel deseable de cara la formación de quienes nutren su imaginación



de ficciones. Lo mismo ocurre con el humor, siempre que este sea "limpio", es decir, desprovisto hasta donde sea posible de carga crítica alguna: una risa "sana", que provoque el solaz del lector sin hacer burla de nada ni nada ponga en cuestión.

Sin embargo, el terror fantástico en cuanto a didactismo poco tiene que aportar, salvo excitar la imaginación y exacerbar pasiones de aroma heterodoxo. En muchos casos está demasiado cerca de lo sobrenatural, ámbito sobre el que la ortodoxia eclesiástica mantiene exclusivo dominio. En pleno auge del nacional catolicismo hablar de fantasmas, venganzas del Más Allá, infiernos o demonios supone meterse en terrenos susceptibles de desatar las iras del funcionario de turno. Así, aunque el terror no está específicamente proscrito de los tebeos —como será más adelante— sí supone género a evitar. Máxime cuando otra de las armas con que cuenta la censura, en un mercado desabastecido de materias primas y sometido a racionamiento, es negar al empresario la cuota de papel que le permita proseguir su actividad.

Pero, ay, al público le fascina, lo mismo que el humor socarrón o la aventura fantástica. Como sucede en toda dictadura al creador, por modesta que sea su obra, no le queda sino intentar burlar las cortapisas que el poder plantea. Aunque sea con mejor voluntad que acierto, como es el caso.

Desde 1940 se ha impuesto un nuevo formato que acapara los kioscos durante los próximos veinticinco años. Es el cuaderno, heredero directo del folletín de anteguerra, un conjunto de diez o dieciséis hojas grapadas, con una cubierta a color, impresas en papel de escasa calidad. Realizados sin otro afán que el de servir de efímera distracción, las emociones que ofrecen estos primeros productos son tan baratas como su precio de venta al público. El modelo viene de Italia, donde así empiezan a publicarse las recopilaciones de tiras diarias de los personajes de aventuras norteamericanos —de ahí su formato apaisado, idóneo para la reproducción de *comic strips*— y se extiende por algunos países europeos como Francia y España.



Un disparatado sentido de la maravilla caracteriza los cuadernos de ***Los Vampiros del Aire***: ogros asomando desde sarcófagos, calaveras con chistera que echan rayos por los ojos, señores voladores asaltando aviones y cuantos prodigios se necesiten para alegrar la triste posguerra

Su popularidad se debe a varias razones: es un producto barato y por tanto acorde con este tiempo roñoso; al tratarse en muchos casos de episodios autoconclusivos, permite sortear los vaivenes de permisos oficiales y cupos de papel que impiden mantener una cadencia de salida regular, inexcusable en una revista; más adelante, cuando se toleren las publicaciones periódicas, se desarrollan en el cuaderno largas sagas con un protagonista fijo cuya extensión solo queda limitada por el éxito que coseche entre los lectores. Cuando lleguen los llamados años del desarrollo, los sesenta, y con ellos nuevas formas de ocio y una mejora de las condiciones de vida de los españoles, el formato se revela obsoleto y acaba por desaparecer.

Pocos son los sellos comerciales que en la inmediata posguerra no prueban fortuna con el cuaderno. Indios y vaqueros, detectives, exploradores en tierras exóticas, espadachines, bandidos, piratas y héroes del espacio

inundan los kioscos en precarios productos, elaborados muchas veces con mejor voluntad que acierto. Y es que la temática de estos tebeos bebe de fuentes como el cómic *made in USA*, la novela clásica de aventuras, el folletín prebélico, el *pulp* y el cine: el humus que conforma la cultura urbana de masas del siglo XX.

El terror cinematográfico se consolida durante la década anterior, cuando la pantalla familiariza al público con monstruos, doctores locos, laboratorios infernales, castillos siniestros, momias redivivas, pócimas malignas y demás elementos que aparecen por sistema siempre que se trate de elaborar una historieta de miedo. De hecho, en la mayoría de ocasiones basta la irrupción de cualquiera de estos motivos para que un guion extremadamente simple —y a menudo escasamente original— sea considerado como de terror. Los que más fortuna conocen en el tebeo del momento son los del sabio creador de horrores —algo normal en un tiempo marcado por la guerra, en el que la visión positiva de la ciencia como herramienta de progreso se sustituye por otra que constata día a día su capacidad destructiva— y los falsos fantasmas, que permiten ofrecer lugares comunes del relato sobrenatural sin necesidad de meterse en terrenos demasiado resbaladizos a ojos censores.

La editorial Marco, una de las productoras de folletines durante la década anterior, es de las primeras que intentan reposicionarse en el paupérrimo mercado de la inmediata posguerra. Produce varias series de monográficos, en general algo deslavazados, con una presentación extremadamente precaria y unos contenidos a juego, obra de dibujantes habituales de la casa —Darnís, Boix— cuya actividad se interrumpiese por culpa de la guerra. De hecho, algunos cuadernos se rellenan con material procedente de historietas destinadas a ***La Risa***, ***Don Tito*** o ***Rin Tin Tin*** que el conflicto impidió publicar; otros los protagonizan héroes erráticos que no conocen continuidad: todos en general adolecen de una realización apresurada y unos argumentos de inusitada candidez.

No es una excepción la serie más larga de cuantas publica la editorial en estas fechas una nueva versión de su éxito prebélico ***Los Vampiros del Aire*** (1940). Con una sugestiva realización gráfica de Francisco Darnís, que confecciona unas portadas que sobresalen entre todos los tebeos de la época y constituyen lo más atractivo de la colección, Canellas toma a los mismos protagonistas de la serie de folletines y nos cuenta de nuevo la historia. Pero como es hombre de incontenible imaginación no tarda en alterarla suprimiendo elementos y añadiendo personajes. Permanecen los dos jóvenes héroes, lo mismo que la banda de criminales voladores en su castillo medieval, y

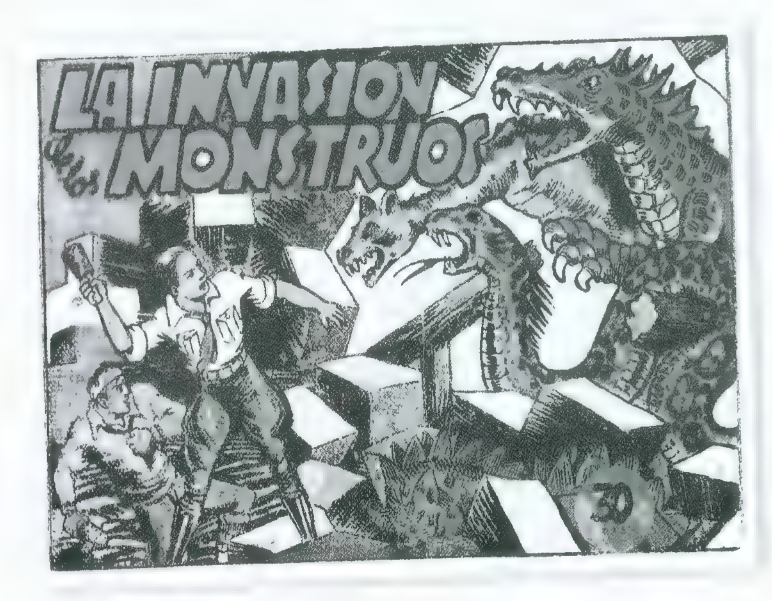




el argumento es básicamente el mismo. Al Hombre Fantasma, figura vestida de esmoquin y con rostro de calavera que ayudaba en la lucha contra los Vampiros, se suma ahora el Hombre Infernal, un cruce entre Mr. Hyde y un licántropo que por feo que parezca se revela bellísima persona. Una vieja bruja, un par de sectas de enmascarados, un monstruoso jorobado de la estirpe de Quasimodo y hasta un troglodita gigante semidesnudo se unen al jolgorio, animando con su presencia un guion confuso hasta llegar a resultar ininteligible. Lo que no quita para que, si antes aparcamos toda racionalidad, la serie acabe por resultar divertidísimo carnaval y festiva celebración de lo extravagante.

Canellas no domina la narrativa gráfica; se limita a mostrar unos tras otros motivos asombrosos para complacer el gusto de un lector poco exigente —no está el mercado como para andarse con remilgos— sediento de maravillas. El terror es motivo omnipresente más que emoción buscada, con goticismos a barullo y profusión de lugares comunes, de la mansión misteriosa a la mazmorra medieval pasando por cementerios, calaveras, telarañas, siniestras figuras embozadas u ojos que refulgen en la oscuridad. Cóctel de sensaciones extremas más que historia coherente, la relativa fortuna comercial que la acompaña —aunque inacabada, alcanza los trece ejemplares, cifra notable para la inmediata posguerra— es únicamente entendible en el depauperado entorno en que surge, ávido de evasión y ayuno de ficciones más elaboradas.

Lo mismo sucede con otros cuadernos cercanos a nuestra temática publicados bajo la denominación **Cuentos ilustrados Marco** (1940), como *La invasión de los mons-*

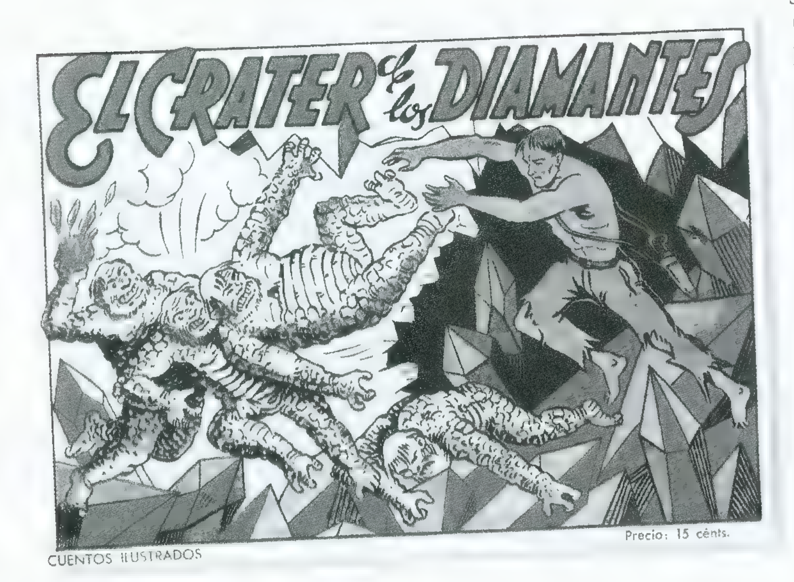


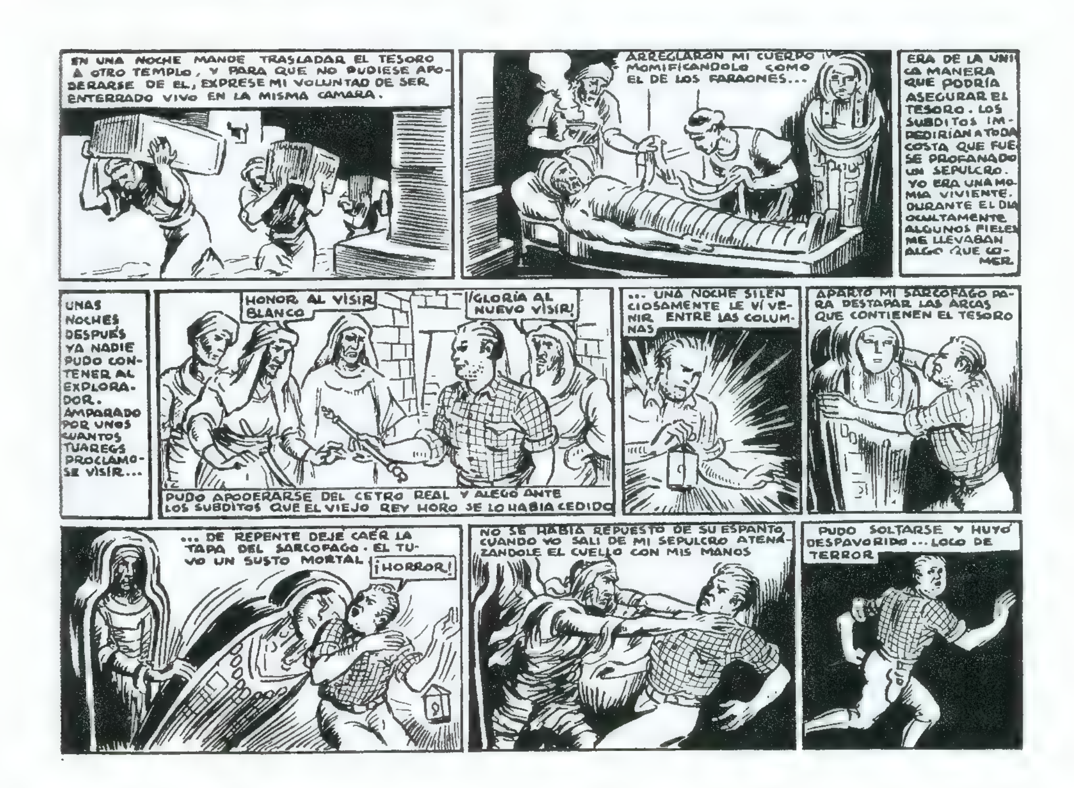


Los cuadernos editados por Marco en la posguerra enfrentan sin cesar a hombres contra monstruos. En página anterior, abajo, portada de Marc Farell; en esta, esqueletos vivientes a cargo de Emilio Boix y chuscas criaturas volcánicas del mismo autor; en la siguiente, escenas con regusto a cine de miedo de *El rey del desierto*

truos, paradigmático en cuanto al nivel en que se mueven estos tebeos. Un avión sobrevuela los cielos de Nueva Orleans, «la gran ciudad del golfo de Méjico» arrojando sobre la población unos panfletos con el siguiente mensaje: «¡Americanos! Los seres de la prehistoria han hecho su aparición y atacan el estado de Minnesota. ¡Acudid a él para socorrerlo!». Y sin mayor explicación, la historieta pasa a evocar escenas de destrucción a cargo de «dinornis, dinoterios, megaterios y dinosauros que devastan cuanto hay en la Tierra». Menos mal que el joven ingeniero Juan, surgido de la nada al igual que las criaturas monstruosas, se dedica a combatirlas a base de explosivos y cócteles molotov con tal eficacia que a las pocas viñetas los seres prehistóricos se vuelven por donde han venido. Ni siquiera el atractivo dibujo de Boix es capaz de salvar un guion sin pies ni cabeza, cuyo único logro es evocar en las mentes infantiles unas escenas pretendidamente impactantes por más pobretonas que puedan resultar.

Algo más elaborado resulta *El rubí trágico*, del mismo Boix, que cuenta del robo perpetrado en el castillo de la marquesa de Peñafiel «cuyas murallas, fosos y torres le dan tan fantástico aspecto que más parece cobijo de brujas y de fantasmas» por un grupo de delincuentes que se sirven de un aparato que les otorga el aspecto de esqueletos vivientes. El detective Andrés Paredes, armado de pipa, lupa y revólver, desbarata en un san-





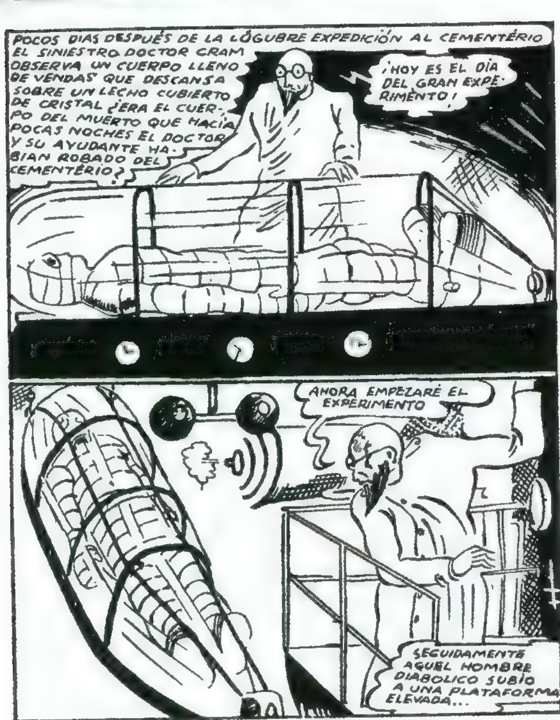
tiamén los planes de la banda. La intención de evocar el cine de terror es palmaria, desde la ambientación en una mansión cien por cien vampiresca a las conseguidas apariciones de los falsos espectros, esta vez resueltas con desacostumbrado vigor.

Dentro de lo publicado en estos monográficos de Marco cabe destacar el episodio *El rey del desierto*, última narración en viñetas del dibujante Marc Farell, que poco después abandona el medio consagrándose hasta su retiro a la imaginería religiosa. Correctamente ilustrada, con un buen dominio del lenguaje gráfico, cierta complejidad argumental, diálogos bien construidos y algunas secuencias impactantes, la historieta sobresale en un panorama que no acostumbra a ofrecer tal nivel de profesionalidad. Y cuenta además una historia de arqueólogos y saqueadores en la línea del descubrimiento de la tumba de Tutankamón, con sus trampas, sus maldiciones, sus templos y sus pasadizos en el interior de las pirámides, en la que toma parte activa una momia viviente muy semejante a la que pocos años antes populariza Boris Karloff. Las secuencias del vendaje de la criatura, su aparición desde el interior de un sarcófago o el castigo que inflige a los profanadores de su reposo son de lo más destacable que cabe encontrar en las viñetas de este primerísimo tiempo de posguerra.

Ecos cinematográficos más expresos se detectan en la serie de la misma editorial **César, el Hombre Relámpago** (1941), obra de un Alfons Figueras que aún no ha cumplido los veinte años. El autor es devorador confeso de *pulps*, cine fantástico, seriales, folletines, tebeos de ciencia ficción y cuanto signifique cultura popular extravagante. Y se le nota. Sus creaciones de este período, que no pueden calificarse de profesionales —en la posguerra es habitual ejercer el aprendizaje del oficio de cara al público, a base de publicar historietas que van de lo ridículo a lo sublime sin hurtar al lector un solo paso intermedio— son fiel reflejo de estas pasiones. Reflejo tan entusiasta como cándido, que no duda en juntar en festivo batiburrillo

Abunda en la posguerra el horror de bata blanca, con doctores locos dispuestos a hacer el mal en nombre de la ciencia. En esta página, la criatura que Alfons Figueras crease para enfrentar a **César, el Hombre Relámpago**; en la siguiente, quirófanos siniestros y gorilas requeridos en **El laboratorio de monstruos**, por Pujol





cuantos motivos le vengan a la cabeza sin que la coherencia importe un ardite.

Así en la más cercana al género de miedo de las aventuras de este singular Hombre Relámpago, titulada *El terror de la noche*, asistimos a una recreación de *El doctor Frankenstein* (1931) mezclada con una historia de superhéroes. Un siniestro científico desentierra cadáveres para formar un monstruo —vendado de pies a cabeza como la Momia, que así es más fácil de dibujar— en un laboratorio repleto de cacharrería eléctrica tan absurda como aparatosa. Vivo de nuevo, el muerto se lanza al mundo a hacer trastadas por cuenta de su creador, que se ha trasladado a vivir al interior de un dirigible. El protagonista, dotado de unas ventosas que le permiten escalar las superficies verticales logra alcanzar a los malvados saltando desde un avión, con quienes se da de palos en la mejor tradición marveliana. A base de golpes, César reduce al *mad doctor* y convierte al monstruo literalmente en papilla. Figueras, dada su bisoñez, se despreocupa de cuanto no sea evocar lugares comunes familiares tanto al lector como a él mismo, sin importarle integrarlos en un relato cohesionado, y no digamos dotarlos de una atmósfera adecuada.

Esta alarmante ingenuidad es común a casi todos los cuadernos de estos años. Leerlos es contemplar la visión del *fan*, la misma que cualquier menor tiene, crédula, inocente, directa, algo confusa y no contaminada por reflexión intelectual alguna. En este sentido, entonces como en ninguna otra época en la historieta española, público y autor comparten una misma cosmovisión, uno es reflejo del otro. Obra

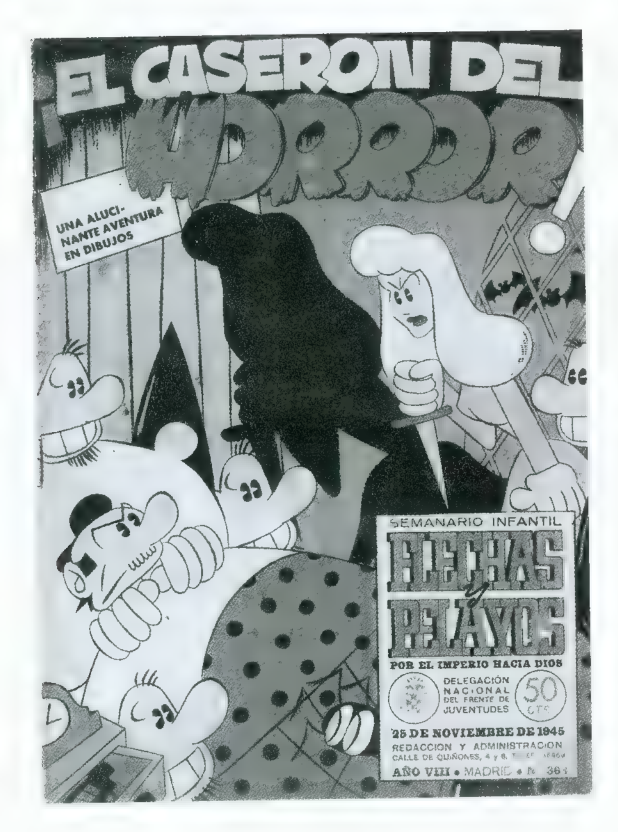


en su mayor parte de ilustradores y escritores muy jóvenes, sin experiencia y con escaso dominio del medio, su llegada a los kioscos sólo puede entenderse en un país en ruinas, que necesita como el comer aferrarse a cuanto signifique evasión por miserable que ésta sea. Cuando mediada la década el mercado alcanza cierta normalidad con la aparición de nuevos y eficaces profesionales este tipo de productos desaparece, desechados por un público que prefiere ficciones más elaboradas.

Prodigios de precariedad como los facturados por Marco no son únicos ni mucho menos. En otras series de monográficos, entre aventuras en la jungla y cabalgadas por el Oeste, se cuela algún episodio de terror. Así en **Panchito** (1944), de la madrileña editorial Tesoro, aparecen títulos como *Los misterios del castillo,* típico relato de falsos fantasmas; o *Los gigantes del Dr. Fergus*, firmado por Vargas, inscrito de lleno en el subgénero Peligros de la Ciencia entonces en boga. Un sabio calvo, con gafas y bata abotonada por detrás hasta el cuello —tres de los rasgos inequívocos que caracterizan al *mad doctor*— «de crueles instintos y cerebro perturbado... especialista en injertos botánicos, ha conseguido aumentar considerablemente el tamaño de las plantas; su máxima ambición es hacer lo propio con humanos y así crear una nueva generación de gigantes». Fabrica un par de ellos a los que pone de inmediato a cometer tropelías, les da órdenes telepáticamente, los mantiene encerrados en sótanos... hasta que la policía ataja sus planes a base de gases tóxicos. El guion, ya se ve, es simplísimo; el dibujo hace juego con él.



Un nivel superior muestra *Joe Duke en El laboratorio de monstruos*, nueva vuelta de tuerca al tema del médico fabricante de horrores que inaugura la brevísima colección **Selecta**, distribuida desde



Nunca ***Flechas y Pelayos***, el semanario infantil auspiciado por las autoridades franquistas, incluyó historietas de terror puro; todo lo más, parodias del género, como la brillante *¡El caserón del horror!*, obra de Gabriel Arnao "Gabi" publicada en 1945

Barcelona por el sello Bergis Mundial. Pujol, dibujante del que nada se sabe, ilustra un argumento en torno al clásico trasplante del cerebro de un gorila a un ser humano, en este caso una hermosa actriz a la que solo los puños del héroe consiguen salvar en el último momento, antes de que sabio y laboratorio acaben destruidos por los engendros como ordena la tradición. El cuaderno es destacable sobre todo por un guion que va más allá del ingenuo *pim-pam-pum* habitual en los tebeos de la época, desarrollado con parsimonia y más centrado en la investigación que en la acción, con el agradable aire de una realización cinematográfica menor, de las que saben respetar la inteligencia del espectador.

En términos parecidos cabe hablar de *Monstruos en la ciudad*, de Vicente Roso, inserto en los monográficos **Pelícano** (1944) que publica la madrileña Marisal: aquí el científico de turno es responsable de que una horda de dinosaurios haga trizas la moderna ciudad donde reside; o de *El castillo de los misterios* habitado por momias, gorilas y asustadizos millonarios que de la mano de Eduardo Vañó ven a luz en un episodio de la **Selección Aventurera** de Editorial Valenciana; o de *Monstruos desconocidos*, episodio publicado por Cisne, la empresa de Germán Plaza, en su colección **Aventuras célebres** (1942), con Luis D´Oc dibujando la invasión del mundo por unas hormigas gigantes más de diez años antes de que Hollywood hiciese lo propio en *La humanidad en peligro* (Gordon Douglas, 1954); o del cuaderno de autores italianos *El autómata infernal*, que Hispano Americana pone en el mercado en 1942.

El terror, aunque sea testimonialmente, conquista su lugar en los tebeos de los primeros cuarenta, si bien su papel es más estético que sustancial. Incluso series humorísticas infantiles como **Pirulo y Tontolote** (1942), **Rabanito y Cebollita** (1943) o **Narizán** (1946), sacan a relucir en sus ingenuas andanzas motivos, escenarios y criaturas del panteón monstruoso como Frankenstein, vampiros varios, espectros, nigromantes, esqueletos vivientes[2]...

2.- *Frankestein en el circo* y *El fantasma decapitado*, aventuras de **Pirulo y Tontolote** (ediciones Marco, 1942); *El tesoro de los fantasmas*, episodio de **Rabanito y Cebollita**, también de Marco (1943); *El vampiro raptor* o *La ciudad muerta*, cuadernos de **Narizán** (1946), del mismo editor; *La casa encantada*, en la colección Mariposa (Ediciones Ameller, 1943) y un largo etcétera.



Entre el exotismo colonial y el terror de aires cinematográficos se sitúa *Una aventura en la India*, con magia de fakires y crueles hombres invisibles campando en feliz maridaje, impecablemente servido por Jesús Blasco en el semanario ***Chicos*** durante 1948

Mayor nivel artístico que los modestos cuadernos tienen en general las historietas de las revistas, ***Flechas y Pelayos*** y ***Chicos***. La primera es resultado de la fusión entre las publicaciones infantiles falangista y carlista surgidas durante la Guerra Civil; de ánimo claramente propagandístico, no depende de sus ventas para sobrevivir. La dirige el ultramontano Fray Justo Pérez de Urbel y sus páginas están llenas de consignas, artículos patrióticos y religiosos e historietas confeccionadas a menudo con descuido. No es de extrañar que nunca llegue a cuajar en el gusto popular, pese a que con los años se incorporen colaboradores de interés como Gabriel Arnao "Gabi", autor de algunas parodias con sabor a película de miedo: *El caserón de horror*, que debe tanto a Jardiel Poncela y sus *Habitantes de la casa deshabitada* como a *El caserón de las sombras* que dirigiera James Whale en 1932; o la irónica, cáustica y un punto surreal *Vampiros y bombas atómicas*. Son las únicas ocasiones en las que el semanario infantil del Régimen publica algo más o menos cercano al terror. No puede ser de otro modo dado lo mal visto que está por los estamentos oficiales.

Distinto es el caso de ***Chicos***, el otro título que cuenta con permiso oficial para mantener una cadencia semanal. Surge en el San Sebastián franquista durante la última etapa del conflicto; dirigido por Consuelo Gil, no tarda en abandonar el tono claramente militante con el que nace. Finalizada la Guerra el propósito de su directora es confeccionar un semanario al alcance de todos los bolsillos, eludiendo en lo posible la carga ideológica. Esto no es del agrado de los vencedores, que despiden a doña Consuelo, incautan la publicación y se la dan a Falange. Siguen así casi un centenar de números de escaso interés artístico, más allá de las historietas de un Emilio Freixas a quien se obliga a vestir a sus héroes de camisa azul; cuando con la cercana derrota de las fuerzas del Eje la

suerte de los falangistas empieza a declinar, las autoridades devuelven la cabecera a su legítima propietaria y es entonces cuando comienza su etapa de esplendor. Confeccionada con mimo, apuesta decididamente por la historieta con un plantel de colaboradores de lujo entre los que sobresale Jesús Blasco. A él se debe el más perdurable de los héroes de ***Chicos***, Cuto, clásico indiscutible de nuestra historieta.

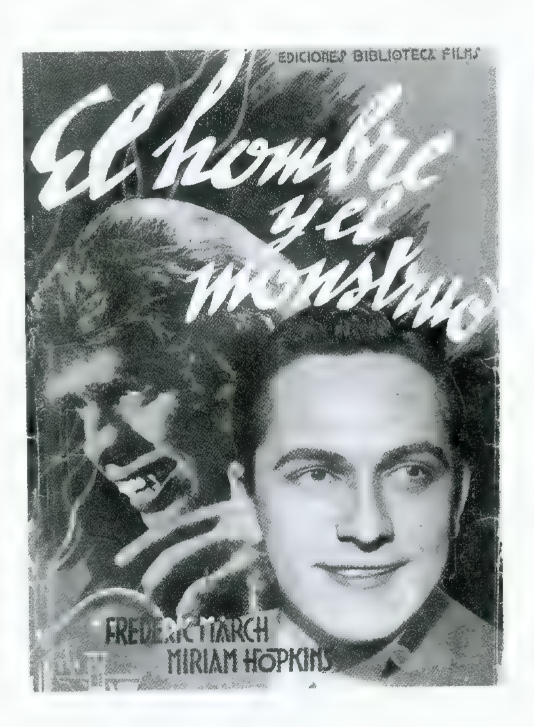
En ***Chicos*** aparecen, a lo largo de los años, muchas series fantásticas, de ciencia ficción e incluso de superhéroes, pero nada que pueda adscribirse sin más al género de terror.... excepto en una ocasión que combina la aventura exótica con el cine de miedo más reciente. Se titula *Una aventura en la India*; obra de un Jesús Blasco en su mejor momento y de un escritor sin acreditar, se publica entre noviembre de 1948 y abril del año siguiente y resulta mezcla perfecta de *Las cuatro plumas* (Zoltan Korda, 1939) con *La venganza del Hombre Invisible* (Ford Beebe, 1944), la más abiertamente terrorífica de las secuelas del filme de James Whale de 1933. Salacots, turbantes, maldiciones, yogis y bandidos paganos alternan con asesinatos, crueldad y desquicio en mixtura impecablemente servida.

Narra la historia del teniente Aubrey, del Ejército Colonial Británico, a quien se encarga la persecución de un desertor. Fumador de pipa gallardo y altanero, no tarda en dar con él entre las ruinas de un templo; el malvado acaba de asesinar a un viejo chamán a quien ha robado un elixir que le convierte en invisible. Se sigue una carrera criminal concienzuda y prolongada que culmina cuando Aubrey, tras años de búsqueda, consigue acabar con él cuando éste, siempre transparente, se ha convertido en cabecilla de una partida de ladrones.

Si *Una aventura en la India* puede considerarse de terror es por algunas de sus secuencias, resueltas magistralmente por Blasco. La conversión primera en invisible se muestra arrebatada, pasional, con ecos más pavorosos que los vistos en cualquiera de los filmes de la saga; la estancia fantasmagórica del villano en un hotel, los asesinatos de sus antiguos camaradas, la lucha final en las montañas, todo mantiene un tono sombrío acentuado por un impresionante uso del claroscuro y un argumento únicamente interesado en las posibilidades criminales que ofrece la invisibilidad. Para colmo, al revés de lo habitual en muchas de estas historietas, el ritmo es pausado, consiguiendo una atmósfera propia sin descuidar en ningún momento la acción. Una obra modélica, inusual en su época, que pese a no alcanzar la veintena de páginas constituye una de las más logradas muestras del género en la década de los cuarenta.

[illegible]

Para cualquier devoto de la ficción solo hay dos templos donde pararse a orar cuando se sale a la calle: el kiosco y el cine, heraldos de novedad y emociones a la carta. Son de las pocas ventanas que permiten escapar de una realidad tediosa y un horizonte gris. Con todo, ir al cine no es entretenimiento frecuente, ni por la escasa libertad que goza el adolescente, ni por el aún menor peculio que ma-



neja; el papel ofrece por menos precio prolongar el placer que proporciona la hora y media pasada en la oscuridad de la sala con ayuda de algo más que la memoria. Abundan por eso las novelizaciones de películas (Biblioteca Films; Publicaciones Cinema, la Serie Popular de ediciones Bistagne), las colecciones de cromos confeccionadas bien a base de fotogramas, bien con ilustraciones originales[3], y por supuesto la traslación a la viñeta de toda clase de filmes incluidos los de terror[4].

Para su confección en algunos casos la distribuidora facilita al editor fotogramas para que el autor los dibuje tal cual, aunque lo más frecuente es que tanto guionista como ilustrador vayan a ver el filme y trabajen luego de memoria. El resultado es siempre más interesante que la mera copia de secuencias, pues más que adaptaciones literales, tenemos una visión personal que coincide con la del espectador, pudiendo valorar así lo que más llama su atención, en qué detalles se fija, cómo percibe la película etc. Y además la narrativa, al desprenderse del encorsetamiento que supone la foto fija, resulta más fluida.

Germán Plaza, distribuidor y editor especializado en lo popular, lanza bajo su sello Cisne la primera colección de tebeos dedicada a adaptaciones de la pantalla. **Películas famosas** es su nombre, con treinta y tres números publicados desde 1942; entre melodramas, cintas de acción, policiales, bélicos y *westerns* apenas presta atención al fantástico, menos aún al terror. *La hija de Fu Manchú*, inspirada en *La hija del Dragón* (Lloyd Corrigan, 1931), muestra en la cubierta el rostro de Warner Oland, el diabólico doctor en tres producciones de la Paramount. Con correctos dibujos de José Mª Torrent, la historieta no evoca, ni parece proponérselo, el clima de amenaza casi "suprahumana" que caracteriza al filme, aunque es de agradecer que no se hurten a ojos del lector ni torturas ni cuchilladas por la espalda ni esa mezcla de refinamiento y crueldad tan propia de las aventuras de la criatura de Sax Rohmer. Eso sí, terror muy poco. Lo mismo sucede con *El hijo de Kong*, adaptación de la temprana secuela de *King Kong* que Ernest B. Schoedsack dirigiese en 1933. Íntegramente confeccionado por Tomás Porto, resulta estupenda historieta de aventura fantástica en la que no faltan monstruos prehistóricos, templos olvidados o fieras de toda índole, pero igual que sucede con las películas que la inspiran es difícilmente adscribible al cine de miedo.

Los seriales cinematográficos inspiran algunos de los títulos que editorial Valenciana

3.- Por ejemplo en los álbumes de editorial Fher **El Capitán Maravillas** (1943), **El signo del Zorro** (1944), **Policía Montada del Canadá** (1945), **Frankenstein y el Hombre Lobo** (1946), etc. Un estudio en detalle de todas las colecciones del período relacionadas con lo cinematográfico se encuentra en el libro de Juan José Plans *Cromos de películas*, editado por Nickel Odeon en 2002.

4.- El trabajo más completo sobre la interacción entre cine e historieta en España es el libro de Paco Baena *Tebeos de cine*, publicado por Trilita Ediciones en 2017.



El cine es el medio más influyente en la historieta durante los años de posguerra. En páginas anteriores, novelización en Biblioteca Films de *El hombre y el monstruo*, obra maestra de Rouben Mamoulian, y la adaptación a la viñeta de *La hija del Dragón* (1931); en esta, *El hijo de Kong*, por Tomás Porto, y cubierta de la primera entrega del serial *Los tambores de Fu Manchú*, por José Grau

lanza al mercado en 1943. A una versión de *Aventuras del Capitán Maravillas* (*Captain Marvel*, 1941) realizada por un joven Antonio Hernández Palacios le sigue la adaptación en tres cuadernos de *El misterioso doctor Satán* (Witney & English, 1940), que por mucho nombre diabólico y mucho robot asesino que haya, no es cine de terror sino de superhéroes y supervillanos *avant la lettre*. Dibuja el valenciano José Grau, lo mismo que los tres tebeos que más tarde trasladan a la viñeta uno de los filmes más exitosos de la España de la posguerra, *Los tambores de Fu Manchú* (Whitney & English, 1940).

Fu Manchú no es, en sentido estricto, un personaje de terror, pero en sus aventuras aparecen numerosos elementos del género, si no medulares, sí imprescindibles para crear la atmósfera opresiva que el narrar de Rohmer pretende; es el mismo mecanismo usado por el folletín, con el que el serial tiene tantos puntos en común. En esta adaptación de *Los tambores* hay hipnosis con ánimo asesino; torturas calcadas del pozo y el péndulo de Poe; sarcófagos arcaicos que se abren como en *La momia* (1932); los *dacoits*, sicarios con colmillos a quienes una operación en el lóbulo frontal convierte virtualmente en zombis; ojos que acechan ocultos tras falsos muros; templos de divinidades paganas; tumbas olvidadas... además del exotismo de dragones, uñas largas y ojos rasgados que el mandarín y su hija se encargan de subrayar. Que no es más que lo que delata su otredad, y con ello su monstruosidad a ojos eurocéntricos.

Pese a su corta experiencia en el medio —se reincorpora a la profesión recién sali-



do de un campo de concentración franquista— Grau domina bien la narración en imágenes, haciendo que, aunque sea de un modo sencillo, la historia se siga agradablemente hasta el final. Y si no acierta a plasmar el ambiente ominoso que preside el original, sí consigue evocar con su Fu Manchú a ese villano más grande que la vida que tan brillantemente compusiese Henry Brandon en su rol protagonista del serial cinematográfico.



Ninguna historieta de los años cuarenta sabe captar con tanto acierto el mundo en sombras característico del cine de terror de la Universal como Frankenstein y el Hombre Lobo, la colección de cromos ilustrada por Gutmaga en 1946

El éxito del filme provoca su aparición en forma de colección de cromos a cargo de la editorial Fher de Bilbao. Manuel Gutiérrez Garulo, "Gutmaga", dibujante en nómina de la casa, se encarga de confeccionar las imágenes, impresas en tres colores. Ilustrador portentoso, Gutmaga es capaz como ninguno de plasmar ese mundo teñido de irrealidad en que estas aventuras transcurren, por más real que su marco pretenda ser. Su visión personal se traduce en un estilo ingenuo y brutal a la vez que va más allá de la mera adaptación y acaba por constituir una aproximación casi metafísica al universo del *pulp*. Pero los abundantes textos al pie, no integrados en la imagen, y un modo de contar que se desentiende de la secuenciación, aleja esta bella obra de lo que es una historieta. Algo que no sucede con otra de sus realizaciones, esta sí plenamente inscrita en el género: *Frankenstein y el Hombre Lobo*, versión en cromos de la película de Roy William Neill *Frankenstein y el Hombre Lobo* (1943).



Lo verdaderamente decisivo en el cine de terror de la Edad de Oro, más que la trama o el argumento, es la estética. Sin el expresionismo que los técnicos alemanes traen a Hollywood, sin la sensibilidad exquisita de directores como James Whale o Rouben Mamoulian, sin ese saber esculpir los espacios con la luz, sin la fotografía blanquinegra cortante y precisa, sin sus elaborados juegos de sombras, el celuloide de horror no hubie-

se pasado de ser una anécdota. No importa tanto el tema como su tratamiento plástico, que es el que deja huella en el ojo del espectador. Cada fondo requiere una forma, y la estética de lo sombrío es la única en que tales historias pueden ser expresadas. Cuando no es así, las películas pasan sin pena ni gloria y son rápidamente olvidadas.

Esta cuestión parece no ser comprendida por ninguno de los autores de tebeos que en estos primeros cuarenta se acercan al terror. Mejor o peor, todos se limitan a ilustrar unos argumentos fantásticos con el mismo enfoque con que afrontarían una historia de cualquier otro género: de ahí la escasa solidez de sus producciones en este campo. Y no es que sea preciso ser un dibujante de formación académica irreprochable —algo muy difícil entonces—, se trata simplemente de comprender qué es lo medular y qué lo accesorio.

Algo que demuestra saber desde el primer momento un autor como Manuel Gutiérrez Garulo, “Gutmaga”. Vinculado durante toda su carrera al mundo del cromo, muy poco se sabe de su vida. Nacido en Euskadi, comienza su carrera tras finalizar la Guerra Civil trabajando asiduamente para la editorial Fher, de Bilbao, especializada en este tipo de productos. Para ellos confecciona álbumes como **Los estranguladores de la India** (1941), **El misterioso Dr. Satán** (1942), **Los tambores de Fu Manchú** (1943), **Policía Montada del Canadá** (1945), o su obra maestra **Frankenstein y el Hombre Lobo** (1946). Más tarde, en 1963, funda su propia empresa, la editorial Vasco Americana, que no deja de producir colecciones de estampas y libros ilustrados hasta bien entrados los años setenta.

Al contrario de lo que sucede con el resto de sus creaciones, el álbum **Frankenstein y el Hombre Lobo** se plantea como una historieta; en lugar de llevar textos y diálogos al pie como es norma, los integra en la viñeta, pues no son sino viñetas cada uno de sus cromos, ciento cuarenta y cuatro de pequeño tamaño, que constituyen el más genuino tebeo de miedo de este período.





Toda la tensión, misterio y ambiente enfermizo del filme original recreados a la perfección en esta secuencia inicial de *Frankenstein y el Hombre Lobo*, personal visión del filme de Roy William Neill a cargo del dibujante vasco Manuel Gutiérrez "Gutmaga".

El guion adapta el filme sin dejar un solo detalle. Y si hemos visto que más de una vez en este tipo de historietas se hurtan al lector las secuencias más explícitas por temor a la censura, aquí se actúa justo al revés, haciendo hincapié en las situaciones y elementos de horror. Las transformaciones licantrópicas, la hostilidad que envuelve al protagonista como una maldición, su angustia interior, las incursiones en cementerios con toda su parafernalia fúnebre, el laboratorio del castillo de Frankenstein y sus temibles aparatos eléctricos, la brutalidad de la criatura, los asesinatos... todo se muestra sin rodeo ni subterfugio, consiguiendo crear un ambiente de terror puro. La misma cubierta del álbum indica por dónde irán los tiros: los dos monstruos rodando por el suelo enzarzados en mortal pelea bajo unos rótulos con sus nombres, el de Frankenstein hecho de remaches metálicos, el del Hombre Lobo de pelo hirsuto, casi de fuego.

Gutmaga es, académicamente hablando, un dibujante limitado que no domina por completo la anatomía ni la fisonomía; sus personajes puede que no conserven siempre el mismo rostro, o que se alejen de sus modelos humanos; su impericia técnica le impide plasmar los sofisticados juegos de luces que caracterizan el filme de Roy William Neill; tampoco los resabios expresionistas que asoman en pantalla. Nada de esto afecta al resultado, porque no pretende ofrecer una versión exacta, como haría la mayor parte de dibujantes: prefiere reinterpretarlo a su manera. No hay copia de fotogramas sino una lectura nueva que, sobreponiéndose a sus limitaciones, consigue

paradójicamente ser más fiel que ninguna otra por más que no reproduzca un solo plano al pie de la letra: el autor opta por inventárselos a partir de su recuerdo de la película. Encuadres y secuenciación diferentes que, recorriendo otro camino, consiguen la misma atmósfera fatalista de los originales.



El dibujo sugiere a la perfección ese mundo de sombra y tiniebla propio del cine de Universal. Realizado a la aguada en blanco y negro, impreso en una escala de grises que acentúa la sensación de encontrarse frente a la pantalla, condensa no las formas sino la esencia de la película, algo al alcance de muy pocos. Su vigor plástico le viene de ese equilibrio perfecto entre candidez y salvajismo que es marca de estilo en Gutmaga. Esa sinceridad, esa fe en lo que se cuenta, esa coherencia estética y ese tenebrismo del que no escapa una sola viñeta conforman una visión personal, de autor, que convierte a **Frankenstein y el Hombre Lobo** en una historieta única en el contexto del cómic de su época.

La misma película de Universal conoce otra breve adaptación a la viñeta, situada en las antípodas de esta, en la curiosa publicación ***Junior Films*** (Baguñá Hermanos, Barcelona, 1948). Subtitulada *revista cinematográfica de la juventud* combina en sus páginas artículos, cotilleos y fotos de Hollywood entreveradas con historietas, chistes y dibujos. Incluye en cada entrega una o dos traslaciones a la viñeta de títulos de actualidad entre los que no falta alguno de terror, como la citada *Frankenstein y el Hombre Lobo*; *Misterio en la ópera* (George Waggner, 1944), con protagonismo de un Boris Karloff enloquecido y necrófilo; o los dos "cócteles de monstruos" estrenados por Universal en 1944 y 1945, *La zíngara y los monstruos* y *La mansión de Drácula* (Erle C. Kenton, 1945).

Se trata de historietas carentes de interés más allá de lo arqueológico. Realizadas en una o dos páginas, lo que obliga a una simplificación extrema, su anónimo autor se limita a calcar con escasa fortuna algunos fotogramas facilitados por la distribuidora, con lo que la secuenciación no existe y los saltos narrativos, más que saltos son abismos. Por no hablar de la nula atmósfera o la minimización, cuando no eliminación, de los elementos terroríficos al gusto de la censura. Así, en *La zíngara y los monstruos*, por ejemplo, desaparece de la trama la figura del conde Drácula, limitándose a una viñeta la intervención de una criatura de Frankenstein

apenas reconocible por la pobreza del trazo. Unos textos copiosos a pie de viñeta acaban por despojar de todo valor a estos anacrónicos frutos de la posguerra.

Una de las primeras firmas en reemprender su actividad tras el conflicto es la efímera Publicaciones Cinema —significativo nombre—, heredera de la Editorial Española cuya primera colección de cuadernos monográficos se lanza desde San Sebastián durante los últimos años de guerra. Canellas Casals, huido de la Barcelona roja a la ciudad vasca, es el guionista de la mayoría de sus tebeos. Cuando la empresa regresa a la capital catalana aparecen con su firma algunos episodios monográficos cercanos al terror como *El vampiro polar* o *El rey de la ciudad subterránea*, fruto de la fantasía desbordada y anárquica de su autor. Publicaciones Cinema cambia pronto su nombre por el de Grafidea; como tal es responsable de muchas colecciones de cuadernos durante los cuarenta, incluyendo su gran éxito **El Jinete Fantasma**, de Ambrós y F. Amorós, que sigue el camino abierto por Tyrone Power en *El signo del Zorro* (1940).

Antes Grafidea publica una breve colección de episodios autoconclusivos agrupados bajo el nombre **Cuadernos infantiles populares** (1945) con adaptaciones de recientes éxitos de la pantalla: *El Hombre Invisible vuelve* (*The Invisible Man returns*, 1940) y *La sombra de Frankenstein* (*Son of Frankenstein*, 1939). Ambos están ilustrados por Ricardo Beyloc, aplicado y eficaz profesional cuyas historietas suelen estar confeccionadas un poco como los *collages*, a base de copiar viñetas y secuencias de otras publicaciones, con resultados más efectistas de los que dicho así cabría suponer. Para elaborar estas historietas el autor se sirve de abundantes fotogramas de las películas adaptadas, facilitados a la editorial por la

Frankenstein *Superstar*. A los cromos de Gutmaga se unen historietas donde el Monstruo es protagonista: la adaptación a la viñeta de *Son of Frankenstein*, aquí rebautizada *La sombra de Frankenstein*, por R. Beyloc, y el cuaderno *El monstruo vuelve*, publicado en la colección **Diamante Negro**, en página siguiente







distribuidora. Con portadas muy atractivas y argumentos fieles a los originales pero muy simplificados, captan mejor que la mayoría de tebeos de la época la atmósfera de las producciones en que se inspiran, y funcionan como eficaz recordatorio de esos títulos en un tiempo en que, una vez retirada del circuito de exhibición, volver a ver una película es misión imposible.

[illegible]

En Madrid hay un estudio especializado en fabricar en serie esas paupérrimas historietas características de la primera posguerra. Lo dirige Adolfo López Rubio, un ilustrador no excesivamente dotado; casi todos los frutos de esta especie de fábrica de viñetas los acapara ediciones Rialto, firma capitalina especializada en lo popular cuya actividad cesa antes de finalizar la década... lo que no es extraño, dada la precariedad de sus productos. Las historietas las agrupa en sus colecciones **Diamante Negro** (1943) batiburrillo de episodios monográficos de toda índole, y **Diamante Amarillo** (1944), protagonizada en exclusiva por el niño Ginesito. Autores muy jóvenes en busca de una salida que les permita llevar un dinero a casa son los que se encargan de confeccionar tan cándidas ficciones. Son aprendices de dibujantes, entre los que se encuentran muchos que alcanzan un nombre en la profesión: Víctor de la Fuente, Manuel Huete, Jano, futuro cartelista de cine, José y Carlos Laffond, Luis Vigil, Celedonio Perellón, Alfredo Ibarra o Federico Blanco "White".

El ambiente del estudio en que se reúnen nada tiene que ver con el que cabría suponer reinase entre un grupo de artistas jóvenes con deseos de triunfar: en el Madrid rácano de la posguerra la cosa resulta mucho más sórdida. Lo recuerda así Víctor de la Fuente: «Fue en 1945 cuando empecé a trabajar como dibujante... [Entonces] los editores del país aceptaban cualquier iniciativa que les permitiera seguir publicando. Aprovechándose de tal circunstancia, un dibujante de poco renombre había instalado un estudio en Madrid donde se "fabricaban" historietas para un editor [...] Allí, hombro con hombro alrededor de una mesa enorme, trabajábamos diez o doce principiantes que

5.- Declaraciones de Víctor de la Fuente en entrevista realizada por Manuel Audad, publicada en la revista de editorial Nueva Frontera ***Bumerang*** n.º 1, Madrid, 1978. La memoria traiciona al autor, fue en 1943 y no en 1945 cuando entregó a López Rubio sus primeros trabajos, según se constata por su propia firma en ellos.





producíamos dibujos por centenares. Parecía una escena sacada de un cuento de Dickens: mientras nosotros estábamos dale que te pego, el jefe vigilaba, y cuando no podía hacerlo le sustituía su madre ¡que era más dura y severa que él!»[5]. Muy parecidos son los recuerdos de otro de los aprendices, Federico Blanco, “White”: «Con 15 o 16 años entré a trabajar al estudio de López Rubio, por las tardes. Le hacíamos cuadernos de historietas y nos pagaba algo, no recuerdo cuánto pero debía ser poquito. Trabajábamos como fieras desde las cuatro de la tarde hasta las dos de la mañana»[6].

La publicidad que figura en las contraportadas da una idea de por dónde van los tiros. Surgidas del interior de un tintero las figuras de Fu Manchú, Dick Turpin y el Hombre Invisible —una silueta blanca— prometen aparecer en sucesivas entregas. Y así es: la colección se nutre en buena parte de aventuras apócrifas de héroes ya conocidos, del Zorro cinematográfico a estrellas de western como Tom Mix o Buck Jones, pasando por Arsenio Lupin, Buffalo Bill o el mismísimo Conde Drácula. Episodios de la jungla, policiales o de misterio, los mismos temas que toca la novela popular, completan la nómina.

Las atractivas portadas confeccionadas al *gouache*, algo habitual en el *pulp* pero inusual en los tebeos, son en su mayoría de López Rubio, y mal que pese reconocerlo son lo único medianamente profesional que asoma en sus más de cien números. Los interiores, obra de los aprendices de dibujante antes mencionados, intentan imitar con escasa fortuna a los autores de moda, encabezados por el americano Alex Raymond cuya sombra se detecta en todos los cómics de aventuras del momento.

El Diabólico Doctor, muy en boga gracias al éxito de *Los tambores de Fu Manchú*, es quien se encarga de abrir la colección con el episodio *La vuelta de Fu Manchú*, ilustrado por un jovencísimo Manuel Huete. Prodigio de candidez de cabo a rabo, su argumento resulta paradigmático. Jaime de la Vega, joven deportista español, se encuentra en Estados Unidos cuando la prensa alerta del regreso del *diabólico personaje chino*, que anda por el país secuestrando altos cargos militares. En menos que canta un gallo, Jaime es capturado y conducido al cubil del mandarín donde se lo somete a las sofisticadas torturas especia-

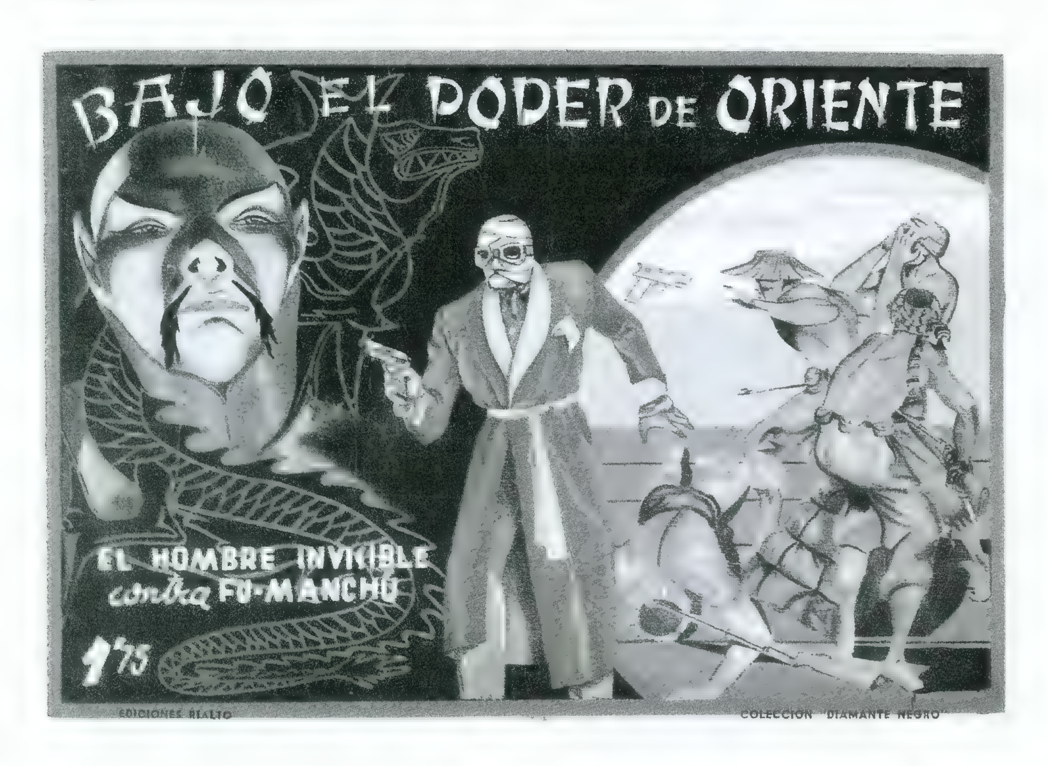
6.- Entrevista con el dibujante realizada por Luis Conde, publicada en el fanzine ***El Boletín*** n.º 29, Barcelona 1994.

lidad de la casa. Cuando consigue huir, toma un vuelo a España donde reúne sus amigos Carlos, Luis y Felipe —además del revoltoso niño Leopoldito— quienes entusiasmados se apuntan como voluntarios para viajar al Tibet, al cuartel general del genio del Mal, para ajustarle las cuentas. Dicho y hecho, el grupo aterriza allí y ellos solitos acaban con centenares de mongoles con la inestimable colaboración de Leopoldito, que se dedica a zurrar la badana a cuanto chino con coleta se cruza en su camino. Cuatro españoles y cuatro palos bien dados consiguen en un santiamén lo que a ejércitos enteros les ha sido imposible.

Hay que recordar que es tiempo de exaltación nacional impuesta desde el poder; a la prohibición de poner nombres extranjeros a cualquier establecimiento público se suma una "recomendación" para que los héroes de historietas y novelas populares sean igualmente hispanos. En su extrema ingenuidad así lo refleja este tebeo, cuya simpleza da una idea de la línea que siguen las sucesivas entregas de **Diamante Negro**. Derrotado en este episodio, Fu Manchú vuelve de vez en cuando en otros como *La secta del Lagarto Azul* (n.º 30), hermandad de encapuchados consagrados al mal, *Volando hacia la muerte* (n.º 19), donde su hija es quien ostenta el protagonismo, o, en lo que entonces se ve como puro batiburrillo y hoy honramos con el nombre de mitografía creativa, en el cuaderno titulado *El Hombre Invisible contra Fu Manchú* (n.º 34). Ninguno de ellos es estrictamente de miedo, aunque no faltan cámaras de tormento, templos siniestros y demás elementos propios del género.

Otras entregas sí pueden adscribirse al terror, siempre con esa peculiar combinación de héroes de variada procedencia con

En la página anterior, Fu Manchú haciendo de las suyas con una muchacha en uno de los episodios de la colección **Diamante Negro**; en esta, cubierta, por López Rubio, de un pastiche que enfrenta en cándida conjunción al diabólico doctor con el Hombre Invisible del filme de James Whale







Los autores de la colección Diamante Negro no adaptan al tebeo las películas de miedo, sino que directamente se las inventan reciclando materiales usados, como en el Zaroff de *The Most Dangerous Game* (1932), o La vuelta del vampiro, con protagonismo del mismísimo Drácula

villanos cuya vida continúa en el papel cuando acaba en la pantalla. Así vemos que el Cobra, justiciero nacido en el serial *El misterioso doctor Satán* (English & Witney, 1940), se enfrenta en una ocasión con el Conde Drácula; en otra junta sus fuerzas a las del Hombre Invisible para perseguir a Fu Manchú; éste ya ha combatido con un sosias de Al Capone en un cuaderno anterior; después de derrotar a su padre, Jaime de la Vega se las tiene que ver con Sun Kay, hija del diabólico doctor... conformándose una suerte de universo paralelo en el que conviven alegremente cuantos entes ficcionales fascinen la mente de sus autores.

Y es que en **Diamante Negro** no se limitan a adaptar las películas, sino que directamente se las inventan. *Zaroff, el cazador de hombres* (n.º 14) cuenta a su modo la historia de *El malvado Zaroff* (Ernest B. Schoedsack y Irving Pichel, 1932), con escenas de insólita crudeza ilustradas con estilo involuntariamente naíf por Alfredo Ibarra. Menos divertida es *La isla de los monstruos* (n.º 40), versión *sui géneris* de *La isla de las almas perdidas* (Erle C. Kenton, 1932) en la que los hombres bestia originales tienen escaso protagonismo —sólo aparecen en la última página— y por supuesto se elimina la turbadora figura de la mujer pantera con su equívoca sexualidad, piedra angular del filme. El serial *El misterioso Dr. Satán* (1940) tiene igualmente su versión, *El tanque Humano del Dr. Satán* (n.º 7), que no es otro que el buzón de correos andante que el malvado científico lanza contra sus enemigos… Lo importante no es la fidelidad ni la verosimilitud, lo crucial es dirigirse al público en su mismo lenguaje y conectar así con él, algo que la

---

7.- El retrato del actor húngaro está tomado de *La marca del vampiro* (Tod Browning, 1935), con su cicatriz de disparo en la sien, pues hay que recordar que la única versión de *Drácula* estrenada en España hasta entonces ha sido la protagonizada por Carlos Villarías.



colección, pese a sus muchas carencias, consigue sobradamente.

Las máximas estrellas del terror, Drácula y Frankenstein, cuentan con un episodio para cada uno. Lo mejor de *La vuelta del vampiro* (n.º 23) es su cubierta, tan ingenua como hipnótica, con el rostro de Bela Lugosi en primer término[7]. Un abundantísimo y farragoso texto introduce la acción, en la que una periodista se dirige en busca de reportajes sensacionales a la mansión del conde. Menos mal que el autobús que allá la conduce viaja también Bob Wayne, el Cobra, que en cuanto conoce su propósito decide acompañarla. Se siguen las advertencias de rigor por parte de aldeanos y posaderos, de las que hacen caso omiso, y la pareja penetra en el castillo donde el dibujante M. Cuesta intenta con paupérrimo resultado evocar el tétrico ambiente del modelo fílmico. Tras unas persecuciones del vampiro, algún que otro puñetazo y muchos murciélagos y ataúdes ambos escapan para regresar de día, atravesar el corazón del No Muerto con una estaca y volar el edificio por si acaso lo de la estaca no funcionase como es debido. Finalmente, en un guiño muy del gusto de la censura, se descubre que todo ha sido el sueño de un espectador que se ha quedado dormido en el cine donde se proyecta *Drácula*.

Menos lucido es el papel que se reserva a la criatura de Frankenstein en el cuaderno **El Monstruo vuelve** (n.º 15). Detrás de una cubierta en la que todo el protagonismo se lo lleva un retrato de Boris Karloff en *La sombra de Frankenstein* (1939) comienza uno de los argumentos más descacharrantes de la colección. Una banda de malhechores, enterada de que el monstruo vive entre los hielos de Kingston, pueblo perdido en las montañas del Tirol, acude allí para secuestrarlo con objeto de utilizarlo en sus fechorías. Nadie piense que desean servirse de su fuerza bruta: lo que hacen es enseñárselo a millonarios con dolencias cardíacas para que se mueran del susto al verlo y así poder saquear sus mansiones tranquilamente. Después de matar de miedo, muy a su pesar, a un





Terror y chufla: episodios de la colección **Diamante Negro** protagonizados por dos émulos de Abbott y Costello presentados como «Cuentos de terror»; en la página siguiente, Ginesito se enfrenta a Fu Manchú en *Satanás en poder de los chinos*, y a un sosias de Frankenstein que lleva el curioso nombre de Perborato





par de infelices, la pobre criatura consigue volver a su retiro, donde perece no sin antes llevarse por delante a los malvados.

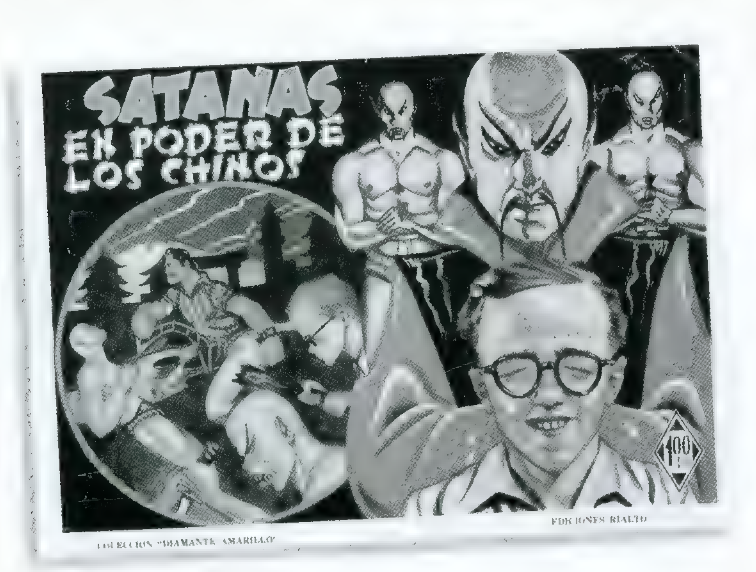
Pocos títulos más en **Diamante Negro** inciden en la temática terrorífica. Hay un par protagonizados por una pareja inspirada en Abbott y Costello (*Terror a medianoche* y *Terror en la casa solitaria*), que remedan las parodias del género que los cómicos americanos van estrenando por esas fechas, y poco más. Sucede algo parecido con otra colección de cuadernos de ediciones Rialto, **Diamante amarillo**, protagonizada un niño cabezón, pecoso, de gruesas gafas y pantalones bombachos. Ginesito, que en sus primeras entregas se llama Satanás hasta que la censura impone un cambio de nombre, está basado en el actor Ginés Gallego, aspirante a estrella infantil al que puede verse en papeles muy secundarios en *El destino se disculpa* (Sáenz de Heredia, 1945), *Domingo de carnaval* (Edgar Neville, 1945) o *Nadie lo sabrá* (Ramón Torrado, 1953), entre otros. El sueño de convertirle en un Mickey Rooney español



reproducían sus rasgos desde todos los puntos de vista [en un estilo] propio de novatos, pero eficaz para un público que no buscaba sutilezas expresivas, sino mucha acción semanal»[8]. Sus aventuras abordan, desde un prisma levemente humorístico, algunos de los lugares comunes del género con resultados invariablemente cándidos.

En *Satanás en poder de los chinos* nuestro héroe se enfrenta al mismísimo Fu Manchú; lo mismo hace más tarde con Fantomas, el criminal protagonista de películas y folletines; con un Hombre Invisible de rostro vendado o con un émulo del doctor Frankenstein, responsable de revivir a un monstruo llamado Perborato, en el cuaderno *Ginesito y el Monstruo*. Incluye este episodio, ilustrado por Darío R. Gordillo, la creación en un castillo ruinoso de una criatura claramente inspirada en Boris Karloff, vuelta a la vida por el *mad doctor*, de bata blanca, lucida calva y ojillos maquiavélicos, para «*asesinar por ahí a media humanidad y sembrar el terror y el espanto por el mundo*». La cosa no llega a tanto, limitándose a estrangular a un par de infelices en secuencias de potente carga terrorífica, antes de hacer lo propio con su creador según manda la tradición. Una vez más se juega con personajes y elementos inmediatamente reconocibles por el público para ofrecer al lector emociones de segunda mano, acordes con el tiempo de saldo que le ha tocado vivir.

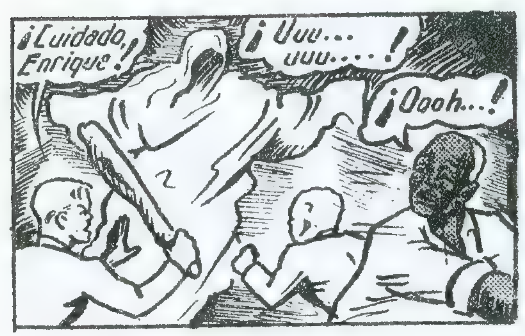
nunca llega a cuajar, aunque la colección de tebeos por él protagonizada obtiene un discreto éxito manteniéndose un par de años en los kioscos. Gallego «comenzó a frecuentar el estudio de López Rubio —que también era escenógrafo teatral— donde posaba horas y horas ante el grupo de jóvenes dibujantes —Gordillo, Alfredo Ibarra, Celedonio Perellón, los hermanos Laffond, etc.— que



8.- Gasca, Luis: *Los héroes de papel*. Editorial Táber (Barcelona,1969).

ROBERTO ALCÁZAR CONTRA LOS MONSTRUOS DEL TERROR

Una habitación interior. Un televisor que interrumpe su emisión. Unas rayas, unos crujidos y aparece en pantalla el rostro escamoso de un marciano más feo que Picio, de los de antenas y orejas puntiagudas, dirigiendo su discurso a la raza humana: «...naves espaciales procedentes de Marte circundan vuestro planeta. Cada una contiene explosivos y podemos hacerla caer sobre cualquier punto de la Tierra. Una de ellas, a las once en punto, se abatirá sobre el desierto Mohave ¡Que ello os sirva de advertencia!». Sin perder la calma Roberto Alcázar manipula el aparato y entra en comunicación con el alienígena: «Conocemos la verdad y no lograrán asustarnos —le dice—. Los explosivos serán empleados en derribar vuestras naves». «¡Váyanse a hacer gárgaras por los espacios siderales o les daremos en el coco!», remata Pedrín. Y sigue: «¿Vio la cara de susto que puso? Esos tíos deben haber emprendido el regreso a Marte a







En esta página y la anterior Roberto Alcázar y Pedrín, poco amigos de sutilezas y sofiticaciones, aplican sus contundentes y efectivos métodos a la hora de enfrentarse con vampiros, fantasmas y momias vivientes

todo gas». «Sí. Creo que hemos eliminado el peligro», concluye Roberto. Y en la siguiente viñeta se da por terminado el episodio.

En fin, ya se ve cómo se las apañan los dos justicieros españoles para repeler una invasión extraterrestre. Aunque este diálogo se da en un cuaderno avanzado de la colección es muy representativo tanto del tono de la serie como del papel asignado a sus protagonistas, aspectos que permanecen invariables a lo largo de los treinta y cinco años que comprende su vida de papel. Simpleza, humor, descaro, contundencia, un mucho de desquicio y un mucho más de violencia son algunos de los rasgos que caracterizan al que fuese el mayor éxito popular del tebeo español. Creado en 1940 para editorial Valenciana por los guionistas José Jordán Jover y Alfonso Arizmendi[9] —que envían sus escritos desde la cárcel donde purgan su militancia republicana— y el dibujante Eduardo Vañó, quien con algunas ayudas se encarga del personaje durante toda su andadura, finaliza en enero de 1976. Con el tiempo varios escritores se hacen cargo; de forma más asidua Federico Amorós, Pedro Quesada y Vicente Tortajada. Más de mil doscientas entregas diferentes, una cifra récord en el cuaderno de aventuras, que casi dobla la de otras tan exitosas como **El Capitán Trueno** o **El Guerrero del Antifaz**[10].

Entre buena parte de aficionados y estudiosos esta longevidad incomoda y provoca recelo. Que lo que a sus ojos se considera un subproducto carente de valor estético o literario sea el preferido del público les resulta desconcertante. Hay que admitir que, desde un punto de vista académico, Vañó es un dibujante muy menor, y que los guiones no son ejemplo de complejidad, reflexión ni didactismo. Para poder entender su fortuna y disfrutarla a lo loco hay que quitarse prejuicios y mirar sus páginas con otros ojos.

Para empezar, con los de cualquier lector infantil de 1941. Con escasos medios de diversión a su alcance, entre tebeos como ***Flechas y Pelayos***, misas obligatorias de culo y en latín, colegios de estricta disciplina, calles repletas de ruinas y uniformes y un medio familiar marcado por los susurros y el autoritarismo cuando no el encarcelamien-

9.- Según escribe Agustín Riera en «Roberto Alcázar y Pedrín (1941 Arizmendi/ Vañó)», publicado en la web *Tebeosfera* en 2009, Alfonso Arizmendi crea al personaje, encargándose de los primeros números. Hacia el sexto es José Jordán Jover quien toma las riendas hasta que lo sustituye Federico Amorós en 1945.

10.- **Roberto Alcázar y Pedrín**: 1.219 números; **El Guerrero del Antifaz**: 668 números; **El Capitán Trueno**: 618 números.



El sentido festivo y carnavalesco del horror que Eduardo Vañó manifiesta en los cuadernos de **Roberto Alcázar y Pedrín** queda bien patente en cubiertas como las del episodio *La mansión de los monstruos* o la de *El fabricante de monstruos*, en la página siguiente

to y la muerte, ver cómo un igual, Pedrín, zurra la badana a montones de adultos malencarados y encima recibe el aplauso de sus superiores, tiene que ser ejercicio catártico de lo más liberador.

Pocas ganas tiene el público de calentarse la cabeza; le importa un pito que el dibujo sea tosco mientras tenga la capacidad de trasportarle más allá de lo cotidiano, o que la trama revele alarmante simplicidad: lo que quiere es consumir semanalmente su dosis de iteración, regalarse la vista y el ánimo con una buena ración de golpes y peleas, sorprenderse con alguna fantástica locura y reírse irreverente con los insultos y sarcasmos que prodiga Pedrín hacia los malos de turno. Y viajar en cada entrega a un lugar distinto, de India a China pasando por el Polo Norte, los Balcanes o el Paraguay, en un mundo feliz donde no existe el tiempo.

Un mecanismo exactamente igual al que cimentase durante la primera parte del siglo el éxito de los folletines; idéntico al que tanto en España como en cualquier otro país abarrota los cines donde se ofrecen seriales; gemelo del que décadas más tarde lleva a Iberoamérica a entusiasmarse hasta el delirio por héroes como Santo el Enmascarado de Plata. El gusto de la masa por lo sencillo, lo catártico y lo repetitivo es verdad indiscutible ya estudiada. O sea que, visto así, lo insólito no es la buena acogida que siempre gozaron las aventuras de Alcázar, lo insólito hubiera sido que no la obtuviesen. Hijo del folletín y la autarquía, **Roberto Alcázar** es, por lo elemental y primario de sus planteamientos y por la contundencia, firmeza y austeridad de su realización, el héroe de los pobres, el más consumido y apreciado entre las clases



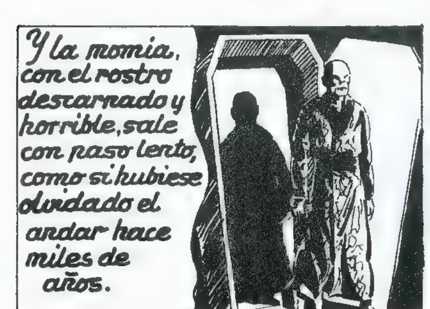
populares, el más desdeñado por el sector "culto" del mercado.

Y no tiene nada de raro, dados los ingredientes con que se cocinan sus historietas. Analizar la colección es como acercarse a una olla donde vamos a elaborar un guiso fuerte, no apto para remilgados: cuantos más variados sean los ingredientes, mejor. Los buscaremos en la despensa de la memoria, compuesta por cine mudo y sonoro, *pulps*, un variado de aventuras victorianas y folletines, preferentemente los más enloquecidos. Hay que echar al puchero absolutamente todos los géneros, no importa sean detectivesco, *western*, ciencia ficción, terror o aventura exótica. Para que nos quepan todos dentro debemos reducirlos al tópico más concentrado, de forma que cada sabor sea inmediatamente reconocible aun por el consumidor menos avezado; aplicaremos este procedimiento tanto a los componentes gráficos como argumentales. Añadiremos una cucharada de fantasía pura y generosas dosis de extravagancia, y sazonaremos con un mucho de humor del más basto —ese que hoy no puede ni mencionarse sin levantar ofensas— y abundante violencia, que ver a unos señores atizándose salvajemente viene siendo grato al público desde los días del circo romano a los de Steven Seagal, Vin Diesel y compañía. Sírvase muy caliente, pues si no se consume en su momento pierde sus propiedades, y el éxito está asegurado, o casi, porque la palabra final la tiene el cocinero. Ha de tener una sensibilidad muy próxima a la de los comensales, no intentar innovar más allá de lo estrictamente necesario, y una vez comprobada la buena acogida de la receta, no cambiarla nunca. Y tener, claro está, una gracia especial, sobre todo en la presentación de los platos.

Por más que se empeñen algunos en denigrar su obra, nadie puede negar a Vañó una portentosa facilidad para contactar con el público. Y es que el dibujante, que se mueve en un mundo de tópicos y lugares comunes, sabe captar en cuatro trazos la esencia de las cosas, haciéndolas visibles aun cuando no llegue a representarlas sobre el papel. Si pretende mostrar un laboratorio le basta con esbozar algunos tubos de ensayo sobre una mesa; si

quiere trasladarnos a la jungla, dos atisbos de árboles bastan; si precisa representar un barco, una barandilla con un salvavidas será suficiente: el ojo del consumidor es quien completa la escena gracias a su conocimiento previo de los estereotipos de que Vañó se sirve en cada ocasión. Lo sustancial, o sea las escenas de acción, está confeccionado con mayor mimo y detalle, sabedor de que son esas las que van a llamar la atención del comprador del tebeo. De este modo el lector tiene que rellenar mentalmente las lagunas que va dejando el autor, convirtiéndose en partícipe de su creación: tal es la clave del éxito y popularidad de su estilo, incomprensible desde otro punto de vista.

Mención aparte merecen las portadas, verdaderos retablos de pronunciado sabor *pop* que combinan motivos extraordinarios, ingenuidad, ultraviolencia, mimo en el detalle y colores chillones, todo dominado por un estilo vigoroso y tosco que ostenta férrea seguridad en sí mismo. Compuestas en su mejor época —los primeros cuatrocientos cuadernos, más o menos— por varias escenas, resultan mezcla perfecta de tradición y







extravagancia, candidez y prodigio. Condensan en su estética voluntariosa y pobre la esencia del tiempo que les ha tocado en suerte, plasmando como rara vez sucede los sueños de un público a quien saben hablar en su mismo lenguaje.

He escrito en varias ocasiones sobre las fases y contenidos de la colección, que dentro de su inmutabilidad presenta los cambios que el tiempo impone: no serán iguales los motivos utilizados en los años cuarenta que en los setenta; aunque la esencia sea la misma, las formas cambian al calor de las modas. Episodios fantásticos, la mayoría de ciencia ficción en su acepción más amplia, hay a barullo a lo largo de toda la serie: quede para otra ocasión su estudio. Aquí solo nos interesan los elementos de miedo, porque el terror es uno más de los temas de los que en **Alcázar** se echa mano, aunque en menor proporción que otros a causa de la censura.

Como sucede en toda la saga, la adscripción a uno u otro género es cuestión tanto de los lugares comunes utilizados como de la atmósfera que envuelva al argumento. El lector identifica como terror las aventuras en las que aparecen monstruos, fantasmas —aunque sean falsos— o sabios locos, pero también cuando la acción se desarrolla en un castillo vetusto con sus telarañas y pasadizos, en un lóbrego caserón o en un laboratorio heraldo de todos los horrores. El miedo es tanto motivo como decorado. Y como tal se presenta desde los mismos inicios de la serie.

Ya en la cubierta del número dos, *El barco embrujado*, aparece la majestuosa la figura de un esqueleto envuelto en sudario tendiendo sus garras sobre un trasatlántico. Leído el cuaderno averiguamos que solo se trata de una metáfora al servicio de un argumento estrictamente de intriga, lo mismo que sucede con los demonios de cuerno y perilla que aparecen en las portadas de *La radio diabólica* y *El monte del diablo* (n.os 5 y 13). Y es que entonces se lleva mucho el policial *weird*, relato de intriga en el que intervienen elementos nada realistas cercanos al puro terror: falsos aparecidos, sectas de encapuchados, gorilas urbanos, misterios del Más Allá, yogis, médiums, hipnotizadores... Paradigmáticas en este sentido son obras como las de Gaston Leroux, las aventuras del Sherlock Holmes de segunda Sexton Blake o las obras de Edgar Wallace, hoy olvidadas pero vendidas por millares en España durante años: *El encapuchado*, *El arquero verde*, *La puerta de las siete cerraduras*... son títulos en los que enigmas aparentemente sobrenaturales se resuelven de manera racional, después de que intervenga un héroe contundente a repartir leña en el mejor estilo alcazariano. No solo Wallace, autores francófonos como S. A.

Muchos de las aventuras de Roberto Alcázar y Pedrín pueden ecuadrarse en el policial *weird*, con encapuchados, demonios de pega o momias que salen de su sarcófago para matar, como en el celebrado episodio *Los cuatro gestos de Buda*, en página anterior



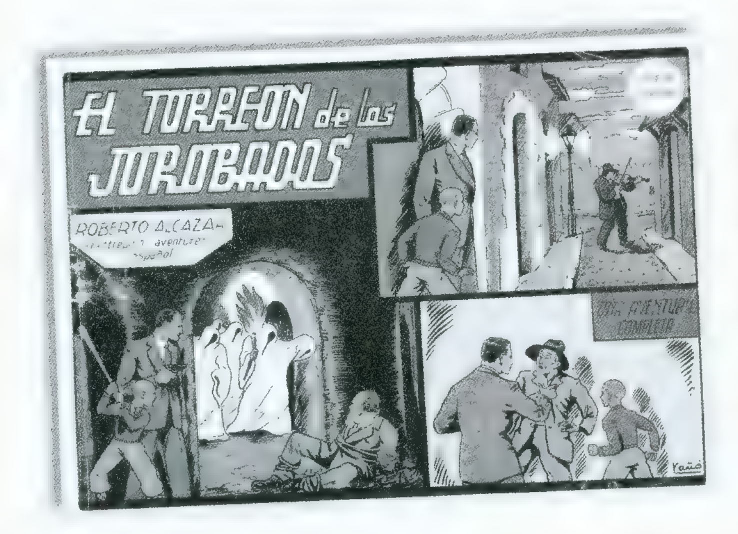




Steeman, Noel Vindry o Edouard Letailleur son publicados con gran éxito comercial en colecciones como La novela aventura en los años previos a la Guerra Civil. Y sus novelas *El misterio del zoológico de Amberes, El fantasma del mediodía, La bestia que aúlla, El miedo errante* o *Los ojos de la máscara* tratan temas como el eslabón perdido, las apariciones espectrales, la licantropía, los asesinos fantasmas o las maldiciones paganas. Por más que al final todo tenga una explicación lógica, lo que entonces gusta al lector es esa temática extravagante, alejada tanto de la novela negra y sus pretensiones sociales como del *whodunit* más ortodoxo. Este tipo de terror, amansado por un final confortablemente racional, será el que más se prodigue en las páginas de **Roberto Alcázar y Pedrín**.

Se utilizan los mimbres del miedo para tejer historias levemente conexas con el género, muchas a base de espectros de mentiras en la tradición de *El castillo de los Cárpatos* verniano. La tercera entrega, *La momia viviente*, es expresiva en este sentido. Un ingenuo sarcófago egipcio y un señor vendado de pies a cabeza recibiendo las caricias del garrote de Pedrín introducen una historia donde la momia, presentada como un fraude desde el primer momento, se exhibe en una feria, dedicándose a tomar chupitos entre número y número antes de consagrarse a sus actividades delictivas; en el número doce es un aparecido de sábana blanca que va a caballo quien se dedica a perturbar la paz de la hacienda del millonario Bisbal, amigo de Roberto. El tema de los bandidos haciéndose pasar por seres del Más Allá se repite periódicamente



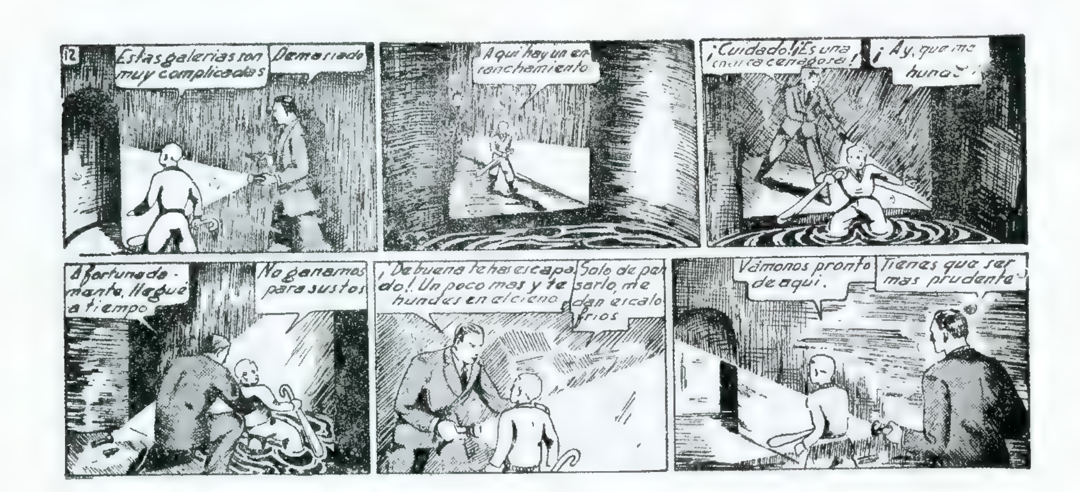


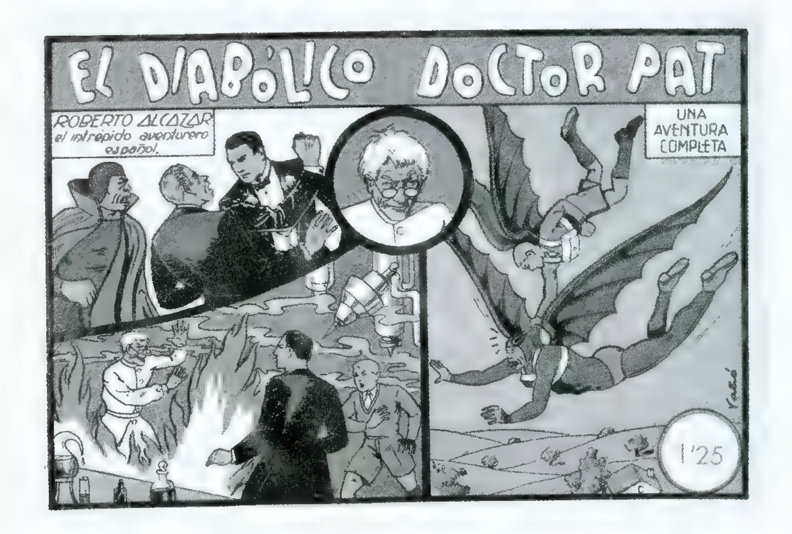
347), en el que los aparecidos son más dignos y lucen elegantes trajes decimonónicos a juego con la mansión que habitan. Sea en castillos, sea en caserones, sea en templos exóticos o mansiones ruinosas, el destino de esos espíritus es siempre el mismo: acabar molidos a palos antes de ser entregados a las autoridades. Otra cosa sería hurtar al público el necesario confort que experimenta al ver restablecido el orden del mundo.

En la página anterior, el extraño mundo de **Roberto Alcázar**: una momia tomando chupitos y el *amour fou* que por un goril a profesa un gánster; en esta, adaptación *sui generis* del filme de Edgar Neville *La torre de los siete jorobados*, un clásico del fantástico español

Varios de estos primeros títulos se inspiran directamente en el cine fantástico. *El torreón de los jorobados* (n.º 28) adapta *La torre de los siete jorobados* (Edgar Neville, 1944), con nuestros héroes despachándose a gusto con la banda de gibosos falsificadores; *El falso vampiro* (n.º 30) toma su argumento de *El legado tenebroso* (Paul Leni, 1927), con un grupo de herederos aterrados por un espectro de pega en la mansión donde aguardan la lectura de un testamento; mientras *La huella del monstruo* (n.º 37), con un asesino disfrazado de gorila que asusta a sus víctimas enviándoles anónimos amenazantes firmados con su garra, adapta a su manera la película *El gorila*

en episodios como *La casa de los fantasmas* (n.º 186), con malhechores a los que basta coger un cirio y ponerse encima una sábana blanca para andar dando sustos de muerte, o el expresivamente titulado *¡Fantasmas!* (n.º





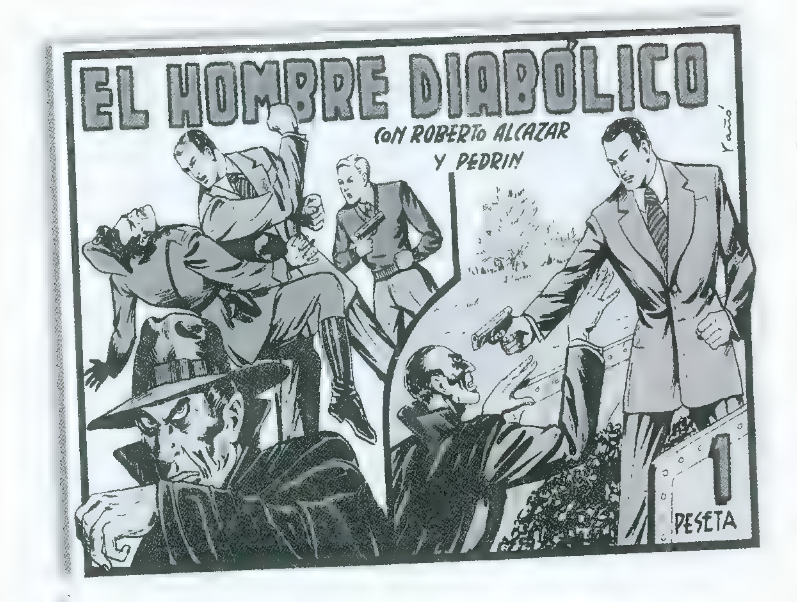
Los sabios locos son una constante a lo largo de toda la saga de **Roberto Alcázar y Pedrín**. *El diabólico doctor Pat* tiene el honor de ser el primero en aparecer, bata blanca, mirada torva y cacharrería científica al servicio del mal, como está mandado

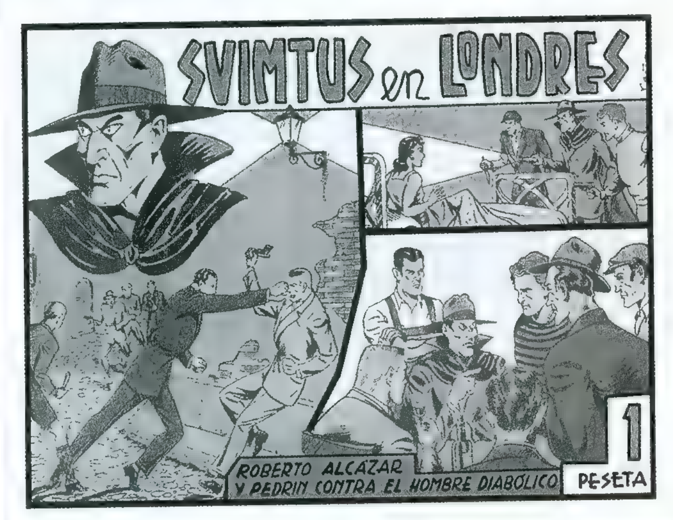


(Allan Dwan, 1939), comedia de miedo con monstruo, mansión encantada y Bela Lugosi, tres de los máximos iconos del género.

El terror fantástico, mucho más genuino, irrumpe de la mano de una de las figuras más repetidas a lo largo de su trayectoria: el *mad doctor*. El primero en comparecer es *El diabólico doctor Pat* (n.º 40), enjuto, de pelo revuelto, gafas y la mirada extraviada característica de estos personajes. Aquí los elementos de miedo son nucleares y no accesorios: en un extraño cruce entre *Dr. Jekyll & Mr. Hyde* y **Los Vampiros del Aire**, el científico en cuestión inventa una pócima que convierte a su sicario en un monstruo al que dota de un uniforme idéntico a los que aparecen en el folletín, enviándolo por ahí a cometer fechorías. Varios chascarrillos y unos cuantos cachiporrazos bastan para acabar con las pretensiones de los malvados. Solución idéntica a la que aplican en *La locura del profesor Lowe* (n.º 63) donde los doctores locos no son uno, dos ni tres, sino cinco caballeros de bata blanca empeñados en volar la ciudad con sus mortíferos inventos.

Todas estas historias tienen un tratamiento muy sencillo y un esquema similar, en el que los héroes, por unas o por otras, descubren las mañas de los maleantes y terminan con ellos a base de golpes. Son cuadernos de





Con su incorporación llega la novedad: la saga cambia su nombre de **Roberto Alcázar, el intrépido aventurero español** a **Roberto Alcázar y Pedrín contra el Hombre Diabólico**. Queda reconocida así oficialmente la importancia de Pedrín, el verdadero protagonista, y se eleva al malvado a categoría estelar. Desde entonces —estamos aproximadamente en noviembre de 1947— y durante las veintisiete entregas siguientes se desarrolla una aventura trufada de horror, extravagancia y ultraviolencia. «Puede que hoy uno —escribe José Mª Baena en *Tebeosfera*—, con muchos años a cuestas y una larga experiencia en la vida, pueda considerar, a la vista de las viñetas, que la aventura del Hombre Diabólico era bastante ñoña, y llegar a pensar que difícilmente aquellas imágenes podían causar algún tipo de sensación de estremecimiento en los jóvenes lectores. Pero la realidad era que para nosotros, niños que apenas empezábamos a leer de corrido, era una "historia de miedo", como la llamábamos entonces, cuando términos como terror,

dieciséis páginas, que ni buscan ni permiten mayor complejidad; la cosa cambia cuando Valenciana ficha como guionista a un joven recién llegado de Albacete. Pedro Quesada, hermano del dibujante Miguel y cuñado de Manuel Gago, el autor de **El Guerrero del Antifaz**, entra en la empresa por recomendación de este último, encargándose de varias series que no abandona ni siquiera cuando en 1951 comienza su larga y prolífica colaboración con editorial Maga, la mayor factoría de cuadernos de la década.

11.- Baena, José María: «Roberto Alcázar y Pedrín en la aventura del Hombre Diabólico», artículo de 2009 ‹https://www.tebeosfera.com/documentos/roberto_alcazar_y_pedrin_en_la_aventura_del_hombre_diabolico.html›



horror o fantástico quedaban fuera de nuestro escaso vocabulario»[11].

Durante esta feliz etapa los auténticos protagonistas son los malvados. Por primera vez gozan de cierta entidad, enriqueciendo el esquema de las aventuras. Con cierto sentido poético se autodenominan el Trío Maldito, liderado por Svimtus el Hombre Diabólico, un hipnotizador de poder extraordinario —basta que eche el ojo a alguien para convertirlo al instante en esclavo de su voluntad— de rostro esquelético, mirada profunda, cabello en pico de viuda y permanentes capa y sombrero. Inspirado su atavío, como señala Paco Baena en su estudio del personaje[12], en el del *pulp La Sombra* que entonces edita Molino con notable fortuna, recuerda también, con esos ojos de fuego e idéntica vestimenta, al Bela Lugosi de *La legión de los hombres sin alma* (Victor Halperin, 1932), difundida en España años atrás. Aspecto vampírico, mañas tiránicas, talante enloquecido, crueldad insuperable, Svimtus es uno de esos malvados más grandes que la vida. En la imposibilidad de derrotarle entrega tras entrega reside el mayor motivo de angustia de un lector habituado hasta entonces a que sus héroes despachen a los enemigos en un santiamén.

Para convertirse en dueño del mundo —aspiración más modesta hubiera sido ridícula en un rufián de su talla— cuenta con la complicidad del profesor Graham, inventor del Rayo de la Muerte, un aparato que permite electrocutar a distancia del que piensan servirse para achicharrar ejércitos enteros. Graham, calvo, con gafas y bigote, es ejemplar arquetípico de *mad doctor*, pionero de una estirpe que puebla abundante el universo alcazariano. Creadores de monstruos gigantes, sabios de bata blanca con alas de vampiro, señores que transforman a otros en monos, aficionados al trasplante

12.- Baena, Paco: *Los intrépidos aventureros del tebeo español Roberto Alcázar y Pedrín... o Pedrín y Roberto Alcázar*. Ediciones Idea (Santa Cruz de Tenerife, 2021). El libro constituye inmejorable acercamiento a esta serie en todos sus aspectos.





En estas páginas, imágenes de la saga del Hombre Diabólico que, prolongada durante más de un año, deudora de las formas narrativas del serial cinematográfico y trufada de aromas terroríficos, constituye la cumbre de las aventuras de **Roberto Alcázar y Pedrín**

de cerebros, constructores de robots aliados con hordas marcianas, cultivadores de plantas carnívoras, amos de un ejército de zombis sin voluntad... La nómina de científicos locos de la serie es inacabable, aunque el único que conquista cierta entidad es el integrante del Trío Maldito, adicto al mal sin razón aparente como todos sus compañeros de fechorías.

Completa la tríada de villanos el príncipe Sher Sing, despótico monarca de uno de esos reinos de la India de tebeo, donde su palabra es ley y su voluntad todopoderosa. Incorporado al grupo a mitad de la aventura no tarda en ofrecer su país como sede segura donde instalar el rayo de la muerte, para desde allí atacar naciones a placer. Luce turbante y fino mostacho, viste invariablemente de etiqueta y muestra hacia la vida ajena idéntico desprecio que sus compañeros, mandando gente al paredón por un quítame allá esas pajas. Completan el cuadro otros secundarios como el infame Baker, sicario de Svimtus, los condes de Rokefil, víctimas suyas, Zoé y su padre o Jaffar, el desertor del reino de Sher Sing que lidera la oposición al tirano.

Lo que normalmente llamamos acción es aquí una orgía de hiperviolencia como rara vez se ha visto, en la que Roberto y Pedrín parecen encontrarse en su ambiente: tiroteos, ametrallamientos, torturas, gente arrojada al mar, muertes por atropello, degollamientos, electrocuciones, golpes y peleas celebrados como si de una fiesta se tratase. La lógica impuesta por las recientes guerras civil y mun-







A los episodios del Hombre Diabólico siguen los muy terroríficos del Hombre Mono, sabio loco disfrazado de gorila con gafas que, gracias a los sesos machacados de Svimtus, fabrica un suero que convierte a sus víctimas en endemoniados asesinos

dial impone el exterminio físico del enemigo, algo que tanto autores como lectores tienen muy asumido. El desarrollo del argumento es impecable, una larguísima persecución que deviene paroxismo contagiado al ánimo del lector. Ni siquiera el lenguaje escapa a tal frenesí: expresiones como «aborto de Satanás, ¡muere, hijo de un perro!, ¡voy a ahorrarle trabajo al verdugo!» o el sencillo pero eficaz «¡te mataré, te mataré!» contribuyen no poco a crear el clima de horror, amenaza y violencia que es el mejor hallazgo de esta aventura.

La aparente omnipotencia de los malos, una atmósfera ominosa que no desaparece por más que se cambie de escenario, los inventos diabólicos, el físico y los poderes sobrenaturales de Svimtus, todos son elementos que contribuyen a escorar la miniserie hacia lo terrorífico. Como el marco mismo donde discurre la acción: un penal de muros enormes, alambradas electrificadas y celdas diminutas; una mansión llamada el castillo maldito, para que nadie se llame a engaño, remedo del goticismo de raíz draculina; un Londres tenebroso de callejones y tabernas donde los hampones urden sus diabluras entre humo y alcohol; el reino de Sher Sing, exotismo de cartón piedra plagado de turbantes, sectas, ídolos paganos y ventanas de caprichosas formas; un túnel subterráneo donde Alcázar es atacado por murciélagos





gigantes; la consulta de un adivino, el roñoso cubil de un avaro, las mazmorras medievales de piedra de sillar y cadena en la pared... Cualquier entorno remite directamente al de las películas de miedo, de sobras para que cualquier lector quede impresionado[13].

Y así debió ser, porque la aventura del Hombre Diabólico, obra notable en el contexto del cómic español, lleva a la serie a cotas nunca alcanzadas, con tiradas de más de cien mil ejemplares y numerosas reediciones a lo largo de los años. No en vano es la elegida para inaugurar la publicación en color de las aventuras de Alcázar en 1976, una vez finalizada la colección original.

Cuando concluye la aventura de Svimtus la serie continúa su inmersión, ahora sin ambages, en el terror. El nuevo episodio, *El enigma del Hombre Mono* (n.os 121 a 124), comienza cuando Alcázar y Pedrín son avisados por la policía de que la tumba del Hombre Diabólico ha sido profanada. Personados en el camposanto se las han de ver con un gorila embozado que ha robado el cerebro del criminal muerto para elaborar una pócima con la que, inyección mediante, convierte a sus víctimas en maníacos asesinos. El antropoide, en realidad un sabio loco travestido[14], se hace así con el control de varias personas a las que envía a cometer atroces crímenes, mientras él permanece en el vetusto caserón donde reside con el disfraz puesto y unas insólitas gafas sobre el simiesco morro.

Con una intriga bien graduada, menos palizas de lo acostumbrado, una conseguida creación de atmósfera en la que no faltan cementerios, castillos ni laboratorios; con las hordas de zombis —endemoniados, se llaman, para mayor pavor del lector— ciegos ante lo que no sea el deseo de matar en cuanto llega el plenilunio; con el infeliz Samson, luchador hipnotizado que cuando despierta del trance deplora sus crímenes, todo remite al miedo puro y duro, y ni siquiera Pedrín con sus chascarrillos consigue aliviar la tensión. Resuenan claros los ecos de *El Hombre Lobo* (George Wagner, 1941), con ese personaje atormentado por la inevitabilidad de una metamorfosis que le obliga a estrangular a su propia esposa; por atroz que sea, ninguna escena se esconde a los ojos del lector, de los crueles y abundantes homicidios al ataque en masa de los endemoniados, protagonistas de una portada magistral capaz de provocar escalofríos en más de uno de los compradores de la serie.

Vañó, que a estas alturas y con todas las limitaciones técnicas que se quiera domina a

---

13.- El personaje dejó huella entre quienes lo leyeron en su infancia. El historiador y crítico Jesús Cuadrado llamó ***Svimtus*** a su primer fanzine sobre historietas en 1971; consciente de su condición de criaturas pop, Mariscal homenajeó al Trío Maldito en su historieta *Los Garriris - Nos vemos esta noche, nenas*, publicada en el álbum *Nastideplasti*, editorial Madrágora, 1976.

14.- Igual que el personaje que interpreta Boris Karloff en *El gorila* (William Nigh, 1940), estrenada puntualmente en España.

su gusto el medio, se muestra especialmente cuidadoso tanto en los interiores como en unas cubiertas pródigas en felices hallazgos —un gorila con gafas empuñando una hipodérmica— y tétricos, con necrópolis iluminadas por la luz de la luna. En un momento en que la última sensación del cómic español es la exitosa aparición del *Inspector Dan* y su cohorte de horrores en las páginas de **Pulgarcito** (Bruguera, 1947), a Valenciana no debió parecerle mal este giro de su título estrella hacia el terror, que por un brevísimo período pareció que iba a imponerse como género en los kioscos.

Horror y aventura exótica se combinan a la perfección en los episodios de *Los cuatro gestos de Buda* (n.os 125 al 128). Iniciados nada más terminarse la aventura del Hombre Mono continúan desarrollándose en un ambiente lúgubre que no se tarda en abandonar, para infortunio de sus lectores. Hay aquí expedición a Oriente, asesinatos en un templo olvidado, una maldición ancestral, una momia que resucita y sale del sarcófago cada noche dispuesta a matar y algunos elementos de lo más macabro, como un criminal al que en el pasado deformaron el rostro con hierros al rojo, arrancándole de paso la nariz, o las escabrosas escenas de tortura en las que los autores parecen regodearse para espanto del infantil lector, envuelto todo, claro está, en las habituales raciones de sopapos marca de la casa.

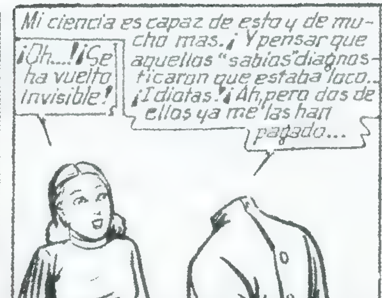
Terror tan puro rara vez vuelve a encontrarse, siendo en adelante las aproximaciones al miedo más cuestión de evocar sus tópicos que de desarrollarlos. Ocasionalmente regresa en aventuras teñidas de fatalismo y oscuridad como *La campana de Satán* (n.º 144 y 145), en la que Pedrín y su jefe se encuentran en los Cárpatos —territorio ligado al género— para investigar una campana cuyo sonido enloquece a quienes lo escuchan. En solución estrambótica, la culpa recae sobre un chiflado disfrazado de demonio que anda por ahí inyectando «*el virus de la locura*» a sus víctimas. Sabio demente, y de la peor especie, es también el doctor Sand (n.º 173), inventor de un preparado que inoculado a sus presas las convierte en asesinos sin voluntad propia —la portada, muy hermosa, muestra al sádico amenazando con su jeringuilla al propio lector— o el doctor Reynold, *El asesino invisible* (n.º 196), capaz como la criatura de H. G. Wells de desaparecer para perpetrar cruel venganza sobre aquellos de sus colegas que despreciaron su trabajo.

Los gorilas, junto a enanos y jorobados únicos habitantes del fantástico que responden a una existencia real, dan mucho juego en la serie. Piratas que los tienen a su servicio, ejemplares gigantes hallados en África, sicarios de gángsteres negros, habitantes de junglas olvidadas o esclavos de un mandarín, su aparición siempre se celebra

Abajo, expresiva secuencia de *El asesino invisible*, émulo del enloquecido protagonista del film de James Whale; en la página siguiente, dos de las muchas criaturas fantásticas que Alcázar y Pedrín enfrentan a lo largo de los años de la mano de su creador Vañó











Lo de menos es lo descabellado de ambos planteamientos, lo que importa es el desarrollo de los episodios, plenamente inscritos en el fantaterror.

Aire más liviano tiene *El experimento del doctor Adams* (n.º 427). Roberto y Pedrín ejercen de recaderos llevándole al doctor del título una sesera humana metida en un frasco; el médico no tarda, siguiendo la moda del momento, en trasplantarlo al cuerpo de un gorila. Lo que sucede después es difícilmente imaginable, pues nada más despertar el antropoide, que habla tan bien como ustedes o como yo, escapa de la clínica y se mete en un bar a tomarse «un tanque de cerveza bien fresquita». Eso antes de hacerse con una moto que conduce a lo loco divirtiéndose la mar mientras la gente huye espantada. Más que tebeo de miedo, puro surrealismo alcazariano.

con regocijo. Incursionan varias veces en el género de miedo, como en la aventura titulada *El misterioso señor M* (n.º 262 y 263), en la que es de nuevo un sabio loco quien utiliza al primate Goliath para que le traiga sujetos con los que conseguir una raza de superhombres, o supersimios si no queda más remedio. O en los dos cuadernos que conforman *Alma tenebrosa* (n.º 374 y 375), donde no pudiendo soportar la pena que le causa la cercana muerte de su amado gorila, un malvado pretende implantarle el cerebro de una persona para lograr su recuperación.

A medida que se acercan los años cincuenta, y más aún después, cuando la censura prohíbe expresamente el horror en los tebeos, el tono macabro se sustituye por una fantasía de ecos lejanamente pavorosos encarnada en la figura del monstruo. Excluyo de este repaso a las criaturas gigantes de la estirpe de Godzilla que de cuando en cuando irrumpen, pues pese a su espectacularidad en ningún momento su intención es causar miedo al lector. Mencionar, si acaso, el episodio *El monstruo de tres cabezas* (n.os 152



En la última etapa de la serie abundan, tras años de ausencia, los monstruos y fantasmas mayormente de pega, aunque los contundentes métodos para enfrentarlos, de acreditada eficacia, permanecen inmutables

y 153) en el que asoma un dragón tricéfalo, cumpliendo una antigua profecía. El bicho se dedica a practicar asesinatos selectivos, y es que al final, cuando cae derrotado por el valor de Pedrín, se descubre que se trata de un autómata del que se han servido para cometer delitos. Final muy del gusto de unas autoridades que no pueden dejar de mirar con recelo al género.

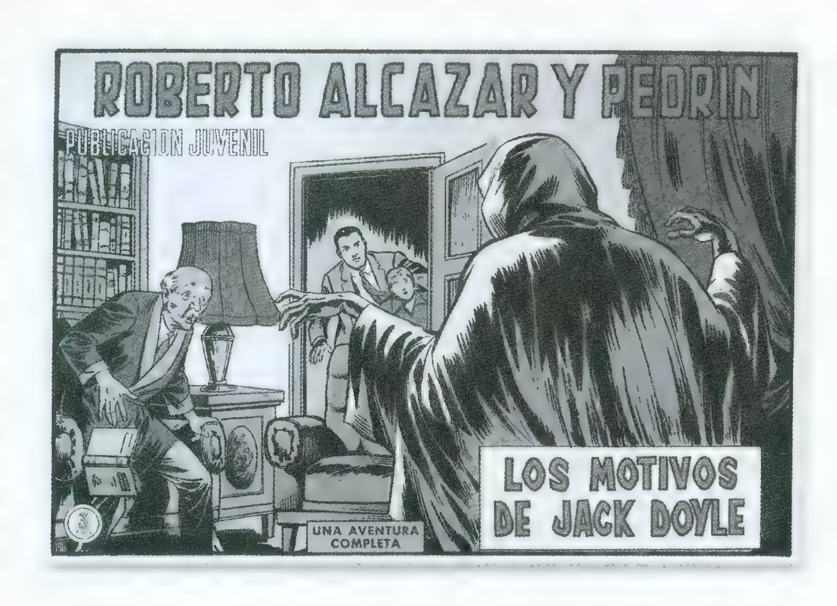
Un terror más semejante estética y temáticamente al Tren de la Bruja de la feria que a cualquier otro referente puede degustarse en *El fabricante de monstruos* (n.º 447), donde el profesor Fausto ha descubierto una fórmula que le permite convertir insectos en gigantes, lanzándolos a destrozar ciudades para disfrutar del espectáculo. Este *mad doctor* rara vez abandona su laboratorio, sirviéndose para sus necesidades cotidianas de tres sicarios más feos que Picio que le obedecen en la esperanza de que invente algo que consiga mejorar su aspecto. El miedo queda amortiguado por un humor cada vez más patente, que acaba por aniquilar cualquier asomo de gravedad. Lo mismo ocurre en *La mansión de los monstruos* (n.º 455): detrás de una portada tan ingenua como poderosa, en la que junto a un sonriente jorobado y un sabio loco saludan al lector nada menos que Drácula, el monstruo de Frankenstein, un simio humano aquejado de calvicie y un curioso hombre sapo, se esconde un tebeo que reúne tópico tras tópico, tratados con festivo desenfado. Como en las producciones de Abbott y Costello, la iconografía terrorífica se decanta hacia la comedia.

El hombre lobo de Bedford (n.º 476) no pasa de ser un señor disfrazado al que de modo algo rutinario nuestros héroes aplican

su particular sentido de la justicia; *Los monstruos del doctor Argos* (n.º 611) parecen prometer algo más, al tratarse de pobres víctimas convertidas en una especie de Mr. Hyde por el científico demente de turno, pero con una censura muy atenta a cortar de raíz cuanto signifique miedo —el episodio corresponde a 1965, un momento en el que se intensifica la cruzada contra la historieta— la acción se limita a los acostumbrados enfrentamientos a puñetazos sin que el terror llegue a mayores. Lo mismo que sucede en las ocasiones en que Roberto y Pedrín se enfrentan a criaturas anfibias calcadas de *La mujer y el monstruo* (1954), la película de Jack Arnold que incorpora al mito más tardío del panteón clásico: los supuestos seres de las profundidades resultan ser delincuentes que en menos que canta un gallo reciben su correspondiente ración de palos.

Desde los últimos años cincuenta hasta finales de la década siguiente el terror se encuentra prácticamente ausente de la serie. Solo cuando los cines empiezan a proyectar de corrido producciones nacionales de miedo, con Paul Naschy como emergente estrella, la colección vuelve a retomarlo. Para entonces el trazo de Vañó ha evolucionado, volviéndose más ortodoxo pero perdiendo por el camino la expresividad bruta que fuese su mayor encanto; ahora es un dibujante realista que intenta incorporar estéticas y técnicas modernas que en sus manos resultan extrañamente ajenas.

Está próximo el *boom* del género en nuestro país, cuando a los estrenos de cine se suman cabeceras como ***Dossier Negro*** (1968), ***Drácula*** (1971) o ***Vampus*** (1971) que revolucionan el panorama del cómic nacional. Para entonces los cuadernos de **Roberto Alcázar y Pedrín**, cuyas tiradas conocen desde hace años paulatino retroceso, son los únicos que continúan publicándose, convertidos en un producto anacrónico cuyas mayores ventas se dan en el circuito del saldo. Su respuesta a esta moda es la aparición, de nuevo, de una legión de falsos fantasmas en historias extremadamente simples: *Un castillo sin fantasmas* (n.º 841), *Los motivos de Jack Doyle* (n.º 993), *El torreón de los monstruos* (n.º 994), *¡Vete, Simón!* (n.º 1.048), *Un ojo en la noche* (n.º 1.105), *Terror en Morrison House* (n.º 1.114), *El fantasma de Elvira* (n.º 1.123), *Un espectro pavoroso* (n.º 1.168) o el último de la colección, significativamente titulado *En la mansión de Drácula* (n.º 1.219). Todos ellos presentan un terror de pega, tan acartonado ya como los propios héroes, que en enero de 1976 dejan de correr aventuras para disfrutar una merecida jubilación. Las sucesivas ediciones que desde entonces conocen son muchas y muy longevas, lo que no hace más que acreditar el favor que los más significados personajes de la posguerra española han merecido siempre de un público ávido de diversión, iteración y emociones primarias.




PULGARCITO
presenta LAS MEJORES AVENTURAS DE
EL INSPECTOR
DAN
SERIE MAGOS DEL LAPIZ
2'50
GINER

CAPÍTULO 4

Cazafantasmas españoles

Algunos aún recordarán a aquel caballero británico de sombrero hongo, traje impecable y perpetuo paraguas, John Steed, y a su compañera Emma Peel, que con el nombre de *Los Vengadores*[1] llegaron en los sesenta desde la BBC para alegrar nuestros blanquinegros televisores. Aquella pareja de agentes secretos escorada hacia lo fantástico, lo festivo y lo extravagante —no podía ser menos en plena Era *Pop*— que se las tenía que ver cada semana con criminales, robots asesinos, plantas carnívoras gigantes o telépatas extraterrestres, nos familiarizó con la policía de lo paranormal.

Luego, en 1993, llegarían Fox Mulder y Dana Scully con su *Expediente X* que desde los sótanos de las oficinas del F.B.I. exploraron hasta el último rincón del subgénero y lo popularizaron en todo el mundo. Ni estos ni *Los Vengadores* eran detectives de lo sobrenatural como los que habíamos conocido en la literatura clásica: carecían de los grimorios, los conjuros secretos y el aparataje científico que antecesores suyos tan célebres como el Carnacki de Hope Hodgson, el John Silence de Blackwood o el Jules de Grandin de Seabury Quinn poseían en abundancia. Los catódicos eran más bien investigadores de lo *outré*; lo buscasen o no, el misterio, lo fantástico y lo terrorífico se cruzaban continuamente en su camino.

Todos conocen a Mulder y Scully; unos cuantos no han olvidado el perfume *Swinging London* de Emma Peel y John Steed. Y sin embargo pocos saben que, mucho antes que ellos, existió una primera pareja especializada en combatir amenazas fantásticas. Surge en un entorno que no puede ser más hostil, el de la España autárquica de la posguerra, entre remiendos, carestías, sucedáneos y hambres varias, con el país hecho unos zorros junto a una Europa que intenta remontar el desastre de la Segunda Guerra Mundial. Lo hace en el papel, desde las páginas de la revista de editorial Bruguera ***Pulgarcito***. Contra viento y marea, a contrapelo no solo del tebeo nacional sino del cómic que en esos momentos se produce en todo el mundo, nace el **Inspector Dan**, que acompañado de la intrépida Stella enfrenta

1.- *The Avengers* fue una serie de televisión inglesa, protagonizada entre 1965 y 1968 por Patrick McNee como John Steed y Diana Rigg como Emma Peel. Emitida en más de noventa países, España incluida, dio lugar a cómics, obras de teatro, radionovelas y hasta un largometraje estrenado en 1998.

monstruos humanos de lo más variopinto durante unos años, mientras el tiempo lo permite y la autoridad no lo impide... cosa que por supuesto acaba por suceder.

[illegible]

Está terminando 1946. Vestido con los raídos pantalones de su primo el mayor, abrigado con el chaquetón viejo de su padre, al que han recosido y dado la vuelta, el chico sale de casa para acudir al establecimiento donde, una vez acabadas las horas de escuela, trabaja a cambio de propinas y collejas. Caras severas, señoras enlutadas, fascistas de uniforme, desesperanza y malhumor le rodean. Por el camino poco se alivia el ambiente, comercios tristes, paredes desconchadas, solares en ruinas y calles que se caen a pedazos sin ofrecer más horizonte que disciplina, sacrificio y tedio. Ávido de panoramas más estimulantes se para ante el kiosco, promesa de maravillas y sueños baratos.

Allí las publicaciones, colgadas de una pinza, exhiben insolentes su policromía. Junto a periódicos y revistas ilustradas están los tebeos de la semana, fugaces píldoras de evasión que dada su precaria apariencia no pueden evitar traslucir cierto regusto amargo. Junto a las últimas entregas de **Roberto Alcázar**, **El Hombre Enmascarado** o **El Guerrero del Antifaz** vislumbra un título nuevo. El nombre le suena, tal vez lo ha visto en casa de algún amigo mayor, porque ya salía en la anteguerra. Se trata de ***Pulgarcito***, el semanario más popular que la casa Gato Negro publicara con enorme fortuna desde 1921 hasta el final de los años republicanos. Un montón de páginas abarrotadas de viñetas proporcionan más tiempo de lectura que un cuaderno, piensa, solo tiene una peseta y hay que aprovecharla al máximo. La saca del bolsillo, se acerca al ventanuco desde donde el vendedor despacha, y lo compra.

Aunque se reserva el placer para cuando vuelva a casa —eso si no hay apagón, algo que está a la orden del día— no puede evitar echar una hojeada antes de entrar al trabajo. Personajes cómicos, más dinámicos de los que hasta entonces ha visto en otras cabeceras, parecen saltar de página en página. Solo sus nombres ya dan risa: *El repórter Tribulete que en todas partes se mete*, *Las tremebundas fazañas de Don Furcio Buscabollos*, *La familia Pepe*. La sorpresa llega cuando entre tanta caricatura encuentra una historieta de esas que los niños conocen como *serias*, una sola página de viñetas diminutas más oscura que las demás, con un título que es pura sugestión: *El Inspector Dan, de la Patrulla Volante*. Allí contempla cómo, entre pavorosos callejones oscuros, ojos desorbitados por el pánico, una muchacha grita aterrada. Una figura embozada, de dentadura simiesca y manos como ga-

Casi medio siglo antes de que Mulder y Scully ficharan con el FBI para investigar casos paranormales, el Inspector Dan y Stella hacían lo propio desde el Scotland Yard de papel creado en la revista de Bruguera ***Pulgarcito*** en 1947





rras, se precipita encima de ella con la muerte en su mirada. Excitado, no puede separar los ojos hasta llegar a la última viñeta, con el fatal *continuará* que augura la siguiente entrega. Con un escalofrío termina la lectura. Nunca ha visto nada igual en un tebeo.

No es de extrañar. **El Inspector Dan** es la primera historieta moderna de horror que se publica en España. Antes, como hemos visto, alguna hay. Pero unas tocan el género tangencialmente; otras lo hacen de forma directa pero con una realización tan burda que arruina cualquier logro; unas cuantas más hunden sus raíces no en la actualidad, sino en referentes religiosos o macabros de antigua tradición. Esta no, esta refleja exactamente lo que cualquier aficionado al género quiere encontrar: una estética idéntica a la que ofrece el cine; unos temas iguales a los de los pocos relatos de horror que se publican; un tratamiento parecido al de publicaciones *pulp* como la serie Fantástica, de Ediciones Clíper, o las Narraciones Terroríficas de Editorial Molino.

Esto no es nuevo, se dirá: ya he hablado de historietas directamente inspiradas en temas de actualidad como los que proporciona el cine de miedo. Pero, con ser cierto, la mayor parte de veces se ha hecho sin atender la estética de tiniebla y sombra que el terror precisa como el comer, y desde presupuestos argumentales extremadamente cándidos, como en los cuadernos de ***Diamante Negro*** y similares. Las aventuras del Inspector Dan en ***Pulgarcito*** son las primeras en que fondo y forma se funden en un todo, hundiendo sus raíces en el cine y el *pulp* para brindar al lector una experiencia inédita hasta el momento.

Insólitamente este hito se inserta en una revista infantil. Colectivizada durante la Guerra Civil, la editorial Gato Negro deja de llamarse así después de finalizado el conflicto. Muerto en 1934 su fundador Juan Bruguera, la gestión de la empresa ha pasado a sus hijos Pantaleón y Francisco, aunque este último permanece en un campo de prisioneros hasta bien avanzado 1940. Poco a poco la firma reanuda la actividad, y a despecho de unas autoridades siempre recelosas, consigue los imprescindibles permisos de edición. Por entonces Bruguera poco tiene que ver con el gigante en que se convierte más tarde: es una empresa familiar, pequeña, con oficinas destartaladas donde se hacinan unos colaboradores a menudo inestables. Publica novela popular, cromos, cuadernos de aventuras... e intenta sin demasiado éxito resucitar algunas de sus cabeceras de anteguerra.

Dadas sus simpatías por el bando derrotado, los hermanos Bruguera no tienen inconveniente en contratar a represaliados cuyos antecedentes les hacen muy difícil encontrar trabajo. Entre ellos, un periodista a quien se



Influencia en el **Inspector Dan** de los mitos mayores del cine de terror: el vampirismo draculino en *La muerte, estrella de cine* (página anterior) y el laboratorio frankesteinesco de siniestras connotaciones de *Los seres infernales de Salisbury Castle*

ha retirado el permiso para ejercer, que desde su incorporación en 1945 se convierte en una especie de hombre para todo. Su nombre es Rafael González y su decisivo papel lo resume bien alguien tan vinculado a la casa como Francisco Ibáñez: «Bruguera prácticamente era González. La editorial era él. La decisión era él. Lo que se había de publicar era él. Él era el que decidía y no decidía. Tenía una gran noción de lo que era el cómic y lo que era la empresa [...] Sería intratable, sería un tío un tanto rarito, pero fue el que supo mantener a Bruguera en todo lo alto»[2].

Después de unos primeros años vacilantes, González consigue reunir a una serie de autores que dan lugar a un tipo de humor muy novedoso, tanto por un estilo más dinámico que ninguno visto hasta el momento como por una comicidad ácida, fiel reflejo de la España de remiendo y sucedáneo en la que nacen. Ellos constituyen por su unidad estilística, por el lenguaje que emplean, por la tipología de sus personajes, el núcleo de lo que será la Escuela Bruguera. Peñarroya, Cifré, Jorge (Miguel Bernet), Escobar o Iranzo son algunos de sus primeros componentes, a los que con los años se añaden nombres como Vázquez, Ibáñez, Raf o Martz Schmidt, hoy todos clásicos de nuestra historieta. Con los primeros de estos colaboradores es con quienes apuesta por resucitar un nuevo ***Pulgarcito*** a finales de 1946, que rápidamente gana el aprecio de unos lectores que lo perciben apegado a su tiempo como una segunda piel.

En el semanario —llamémosle así, aun cuando la periodicidad en estos primeros tiempos es incierta— se insertan algunas historietas de aventuras escritas por Rafael González en entregas de una página por número, abarrotadas de pequeñas viñetas. Ángel Pardo crea episodios históricos sin protagonista fijo; Bosch Penalva ilustra **Silver Roy**, un cruce entre comando en el Sudeste asiático y superhéroe *avant la lettre*, y Eugenio Giner hace lo propio con **El Inspector Dan**, que desde la cabecera de cada una de sus páginas saluda a los lectores bajo el ala de su sombrero.

Para 1947 Londres, más allá de su realidad física, es un espacio del universo aventurero. Si Nueva York, otra ciudad de doble existen-

2.- Santiago García, D. Muñoz y Joan Navarro: *Ibáñez.* Entrevista publicada en *U- El hijo de Urich* n.º 8, Camaleón Ediciones, 1998.

cia real y ficticia, se identifica por su radiante modernidad, sus gángsteres, sus rascacielos, sus automóviles y sus mujeres fatales, la capital británica soñada poco tiene que ver con la que acaba de ganar la mortal partida jugada con Hitler. Hecho de niebla, casas vetustas de poca altura, destartalados muelles junto al Támesis y callejones en los que nunca brilla el día, es todavía el Londres victoriano trazado por arquitectos de lo imaginario como Dickens, Conan Doyle o Jack el Destripador. La misma urbe brumosa que asoma en las novelas de Edgar Wallace o en la serie de películas de Sherlock Holmes que protagoniza Basil Rathbone, espacio más presente y real en la mente de los españoles del momento —para quienes viajar al extranjero es misión imposible— que la urbe de verdad de 1947.

Y es que las aventuras de Dan y Stella suceden en Inglaterra, sí, pero en un país en el que apenas hay tráfico, iluminado por farolas de gas, de edificios aristocráticos ruinosos y donde lo más reconocible que se alcanza a ver son un par de imágenes del Big Ben dando la hora. De hecho, la mayoría de estos primeros episodios discurren en espacios cerrados en los que la lógica queda suspendida en favor de lo fantástico. Aún más, la acción se desplaza invariablemente hacia el subsuelo, trátese de laberínticos sumideros, criptas, cuevas, antros cuya oscuridad se constituye en reflejo invertido de la ciudad, la razón y el día. Los sótanos de Salisbury Castle, las catacumbas de Orly «donde los antiguos normandos escondían sus tesoros», el subsuelo del Museo Oriental, la enterrada «ciudad de los druidos, los antiguos habitantes de Londres» o unos túneles pesadillescos por los que deambula el mismísimo demonio... Auténtico *descensus at inferos* que se repite episodio tras episodio, inmersión en las cavernas de lo irracional que constituye médula de cuanto relato de terror se precie.

Y es que lo más importante no son los personajes, ni las tramas, ni siquiera urdir una historia sólida. Lo crucial es crear atmósferas, hacer *sentir* al lector, recrear en viñetas la experiencia del miedo. Desde su





Las dos caras de Stella: la mujer intrépida que se ofrece como cebo para cazar a un maníaco en su primera aventura (pág. anterior), y la mujer víctima destinada a sufrir los más aberrantes tormentos, en escenas del episodio *El museo siniestro*

primera aparición Dan ofrece generoso un catálogo de horrores nunca visto antes en la viñeta española. A despecho del buen gusto, del enseñar deleitando y otras pamemas muy en boga, emociones fuertes se prodigan una tras otra. Gracias a unos rasgos levemente apuntados, conocemos que es policía de gabardina, pipa y sombrero especializado en crímenes extravagantes. Le acompaña, en equívoca relación, la joven Stella, decidida, intrépida, autosuficiente, casi subversiva para el tiempo ultraconservador que le ha tocado vivir. Poco tiene que ver con la pasividad de tantas heroínas de posguerra, reducidas al papel de víctima a rescatar o novia que espera en el hogar el retorno del guerrero.

Ella es policía de pies a cabeza, con un gusto especial por meterse en lugares poco recomendables para encañonar con su revólver a maleantes, asesinos y criaturas de especie invariablemente siniestra. Mujer liberada dentro de los estrechos parámetros de su época, Stella es igualmente la víctima perfecta. Objeto de la atracción fatal de cuanto villano se cruza en su camino, es la muchacha del *bondage*, atada, amordazada, estrangulada, hasta extremos que desvelan la importancia que el sadismo desempeña en esta historieta: aparece sujeta a una guillotina casera que amenaza partirla en dos; arrojada a pozos llameantes; encadenada en gótica mazmorra; a punto de ser quemado su rostro por un soplete. Salvada siempre en el último segundo, su vida se desarrolla entre una orgullosa independencia y un resignado martirio.

Dan y su compañera —el amor entre ambos no pasa de ser algo que flota en el aire, más sugerido que expresado— van haciendo

frente en pie de igualdad a una nutridísima nómina de sabios locos, psicópatas, sádicos, muertos vivientes y monstruos en general que hacen las delicias de unos lectores poco acostumbrados a tales transgresiones, en aventuras donde la acción y el miedo son los verdaderos protagonistas, beneficiándose de un momento en el que los tebeos no han merecido aún un reglamento censor que fije límites y prohibiciones. En cuanto esto sucede el carácter de las aventuras del Inspector Dan cambia para siempre.

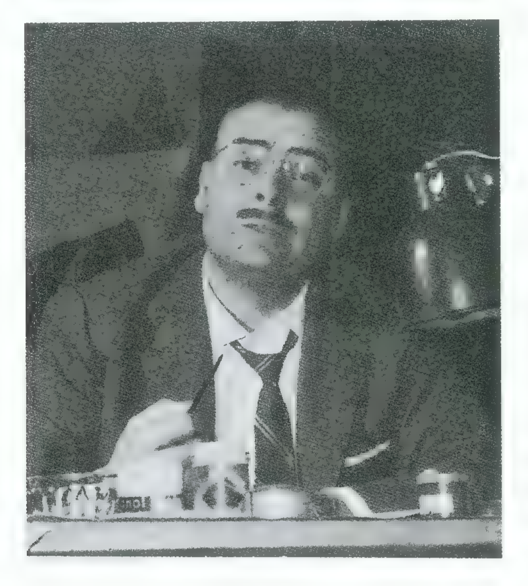
Pero no hay que anticiparse. Mil seres infernales esperan antes ser presentados.

Insertar una historieta de miedo en una revista infantil como ***Pulgarcito*** no demuestra sino que el terror es un género más cuyas claves conoce el público igual que hace con otros como el *western* o la aventura de capa y espada, y que los criterios de lo que un niño puede o no leer no son entonces tan remilgados como los de hoy. Los episodios más claramente escorados hacia el horror son los primeros, aparecidos entre 1947 y 1951, todos debidos al trazo firme y vigoroso de Eugenio Giner.

Giner es un joven dibujante, integrado en Bruguera desde no hace mucho tiempo. Completamente autodidacta, pertenece a una generación que no ha hecho la guerra pero sufre sus consecuencias. Hasta entonces su obra en historieta es casi inexistente, se ha limitado a algún cuaderno de la colección multigenérica **Viajes y aventuras**, confeccionar páginas de curiosidades o ilustrar las viñetas de la colección **Pequeños libros para muchachos** con héroes como Antifaz Blanco o El Capitán Pantera. Es González quien lo elige para dibujar **Inspector Dan** cuando emprende la resurrección de ***Pulgarcito***. Fuertemente influenciado, como no puede ser menos, por los maestros americanos —Alex Raymond, Harold Foster, Milton Caniff...—, cuyas obras ha leído hasta la extenuación, su dibujo es elegante y preciso, atento a la iluminación y creación de ambientes. Comprende muy pronto que el terror es cuestión más de estética que otra cosa, por eso se esfuerza en conseguir que la primera impresión que ofrezca su personaje sea de oscuridad, tiniebla, penumbra, a la búsqueda de un lenguaje gráfico que sintonice de inmediato con el lector provocando la imprescindible emoción.

En las cuatro primeras aventuras cada plancha ofrece nada menos que diecisiete diminutas viñetas, llenas de diálogos y grandes cartuchos de texto. Hay que entender que la pauta de publicación es de una página por semana, con lo que cuanta más letra se





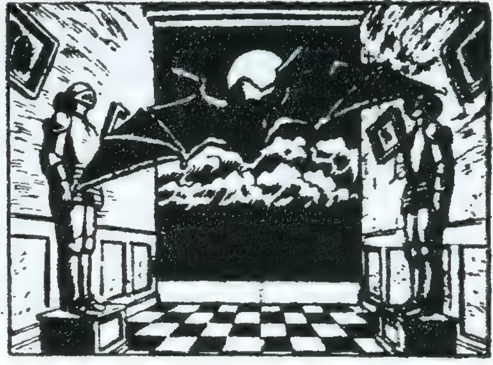
Un realismo detallista y minucioso, gusto por lo macabro y vigoroso trato de las luces y sombras caracteriza el estilo de Eugenio Giner (en la foto de la izquierda), conquistando de inmediato el favor de los lectores de ***Pulgarcito***

ofrezca, más tiempo puede el lector prolongar el placer y amortizar el coste del tebeo. Esta cadencia explica igualmente la estructura de los episodios. Cada entrega incluye uno o dos sustos, un momento cumbre de emoción y un final que sitúa a los héroes al borde de la muerte: hay que lograr que el comprador quede satisfecho e intrigado, obligándose a adquirir el número siguiente. Por eso, leídas de corrido, las aventuras adquieren un ritmo frenético y evidencian una estructura similar entre sí.

Se plantea la trama nada más comenzar, se presenta a los personajes en las primeras dos o tres páginas, y comienza una delirante persecución a través de distintos ámbitos, preferentemente tétricos y subterráneos, que ocupa el grueso la acción y no termina sino cuando el malvado de turno perece. Un esquema de probada eficacia que apenas conoce variación a lo largo de los años; en este sentido es muy significativa la primera aventura; aunque sea la más corta, resume lo que luego va a desarrollarse con amplitud.

Sirviéndose de un recurso abundantemente utilizado por el cine de la época, la primera viñeta muestra la cabecera de un periódico. «¡Otra vez el Monstruo de las Tinieblas! Su quinta víctima aparece destrozada en el Soho». Un homicida bautizado como monstruo, una muchacha asesinada en la mejor tradición de Jack el Destripador, y una mención al barrio londinense más celebrado en el *pulp*, junto a Whitechapel: todo el texto remite a tópicos asociados con el terror que el lector reconoce de inmediato. En un santiamén se presentan Dan y Stella, «uno de los más valerosos miembros de la sección femenina de Scotland Yard», ofreciéndose a tender una trampa al criminal. Este no tarda en aparecer vestido de capa y sombrero,





rostro deforme, grandes dientes, uñas como garras... aspecto muy semejante al personaje de asesino creado por el acromegálico Rondo Hatton, última estrella del terror de Universal en su etapa clásica, conocido por el público español a través de filmes como *La perla maldita* (Robert William Neill, 1944) o *House of Horrors* (Jean Yarbrough, 1946). La primera de las muchas referencias cinematográficas que van apareciendo en Dan.

Aparentemente muerto al terminar la primera página, el malvado regresa en la segunda, sin mayor explicación, para introducirse en el dormitorio de Stella, una situación arquetípica del cine de miedo. Se sigue una larga persecución en la que el criminal proclama orgulloso sus malignas intenciones, en un lenguaje hiperbólico que es uno de los mejores hallazgos de la serie: «Esta casa tiene sus comodidades» —dice el monstruo frotándose las manos ante una Stella atada y amordazada— «Una de ellas es un horno magnífico. Acabo de encenderlo. Estarás muy caliente en él. Lo malo es que tus amigos solo encontrarán un montón de cenizas». Tras liberar a la muchacha en el último segundo, Dan y la policía penetran en un subterráneo de columnas y arcos góticos, «la antigua ciudad de los druidos, primitivos pobladores de Londres», cuya existencia nadie conoce. Allí tiene el criminal su guarida entre momias, pasadizos, habitaciones cuyas paredes se juntan para aplastar a sus ocupantes, una horda de sicarios calvos y uniformados «... locos furiosos a los que ayudé a escapar del manicomio, que me obedecen ciegamente» y hasta arañas gigantes, «...aracnidus picteforum, voraces y sanguinarias como las más feroces fieras», según se explica al pasmado lector. Tras varias peripecias que concluyen con la muerte del bandido, una ola de barro inunda el subsuelo y destruye para siempre la arcana ciudad.

Rapto, persecución, sadismo expreso, amenazas sin pausa, figurantes zombificados al servicio de un malvado que ejerce su oficio sin beneficio solo por vocación, descenso a los estratos inferiores, animales mutantes, frenesí, trampas en imparable sucesión y paroxismos de terror: once páginas repletas de situaciones, motivos y argumentos que, concluida esta suerte de ensayo general que constituye la primera aventura, se repiten una y otra vez en las siguientes del personaje.

Concretamente inundaciones de barro, sicarios alopécicos, sadismo a raudales, subterráneos, villanos apocalípticos y arañas grandes como perros de presa aparecen de nuevo en *Los seres infernales de Salisbury Castle*, la primera aventura canónica, veintitrés páginas serializadas en el ***Pulgarcito*** de





Profusión de monstruos y criaturas aberrantes en la primera aventura larga del Inspector Dan, *Los seres infernales de Salisbury Castle*, que Pulgarcito recopiló en un cuaderno especial cuya portada puede verse en la página anterior

1947. Tiene este episodio el comienzo más espeluznante visto hasta el momento en la historieta española, con el asesinato de una muchacha por parte de una criatura vampírica durante una noche de tormenta. Lo que convierte en magistral el arranque es que, como en las mejores películas, todo sucede en *off*, sin imágenes explícitas de un crimen cuyo efecto terrorífico se consigue con unas viñetas en las que el lector siente la fuerza del viento soplando entre las ramas de los muertos árboles del páramo, atisba una silueta inhumana apenas definida, contempla el primer plano de la chica gritando, las torres góticas de un castillo en la lejanía, el rayo iluminando la noche, o la «espantosa soledad en que unas pupilas horribles reflejan bestial deleite al contemplar la agonía de la víctima», según reza la expresiva prosa de González... Imposible ofrecer más miedo en menos espacio.



Lo que sigue es una versión absolutamente desquiciada de *La isla del Dr. Moreau,* sin que, por supuesto, aparezcan ni las implicaciones metafísicas de la novela, ni la tensión sexual que es meollo en su adaptación fílmica de 1932. Dan y Stella penetran en el misterioso castillo en cuyas cercanías se han producido los asesinatos siendo recibidos por un personaje de físico mefistofélico —orejas puntiagudas, perilla, peinado imitando cuernecillos—, aficionado a experimentar con seres humanos a los que convierte en híbridos de animales. La pesadilla comienza.

Nunca mejor dicho: intoxicada por un gas alucinógeno, Stella vive escenas oníricas en las que una figura encapuchada la persigue con el objeto de convertirla en mujer pantera. A partir de aquí el ritmo es frenético, evocándose en cada página lugares comunes del miedo del momento: quirófanos siniestros, víctimas que huyen, pasadizos, trampas, paredes con arcos góticos y monstruos, muchos, muchísimos monstruos. Es gran acierto otorgar protagonismo a uno, el Hombre Leopardo, que conserva conciencia de su humanidad al no haberse completado aún la terrible metamorfosis. Acompaña al inspector en su periplo, enfrentando las más increíbles criaturas: posesos sin voluntad ni razón, arañas con manos de persona, simios alopécicos, minotauros y hasta una especie de hombres pulpo viscosos que hubieran hecho las delicias del mismísimo Lovecraft. Las llamas y el barro otorgan final apocalíptico a la más genuina historieta de terror producida hasta entonces en España.

Giner evoca a la perfección el clima de amenazas tanto latentes como presentes que el género necesita para ser tal. Sus pequeñas viñetas, minuciosas y abigarradas, son un prodigio de detalle y composición, mientras el guion de González navega en aguas tan originales en su desarrollo como familiares en los motivos que utiliza. Un equilibrio perfecto para un lector ansioso de pasar miedo. Así lo confirma el testimonio de quienes vivieron en directo la aparición de estas aventuras, del dibujante Josep Mª Beá a estudiosos del medio





como Agustín Riera o Manuel Darias, pasando por otros más anónimos: los episodios del Inspector Dan se leían con auténtico canguelo, ese escalofrío entre placentero y desagradable que es marca de las obras bien hechas[3].

Si algo cabe reprochar a *Los seres infernales de Salisbury Castle* es su tendencia al exceso, tal abundancia de motivos maravillosos atenúa la fuerza que cada uno hubiese tenido por separado. Es regla no escrita del cine de miedo que un solo monstruo cala hondo, mientras que su multiplicidad los torna olvidables. De esto toma buena nota Rafael González cuando encara la siguiente aventura de Dan, *El museo siniestro*, publicada por entregas en ***Pulgarcito*** en 1948.

Si en la anterior los autores recreaban a su manera el mito del doctor loco, aquí hacen lo propio con el de la momia, popularizado tanto por el filme homónimo de 1932 como por su secuela *The Mummy's Hand* (1940). Las referencias cinematográficas son constantes y hasta se confiesan expresamente: cuando personajes secundarios exclaman cosas como «¡Qué emocionante! Parece una película de Boris Karloff» o «Esto empieza a parecerse demasiado a una de esas películas de miedo de Drácula, Franquestein (sic) y demás gente divertida de esa», no hacen más que desvelar la intención última de los autores: recrear en el papel las mismas emociones que el celuloide ofrece. Y es que las pautas del género tanto estética como temáticamente las marca, por encima de ningún otro medio, el cine.

La página de arranque es modélica. Una asustada muchacha acude a Scotland Yard asegurando haber visto, en el Museo Oriental de Londres, la mano descarnada de una momia alzando la tapa de su sarcófago. Cuando Dan y Stella se personan en el lugar descubren que el director se dedica a devolver la vida al milenario cadáver inoculándole una pócima de su invención, que de paso anula su voluntad y le convierte en su esclavo. Así

3.- En este sentido escribe Manuel Darias: «Los fantásticos argumentos de la serie [...] lograban insuflarme un miedo atroz» (*Diario de Avisos*, 21/03/21); Josep Mª Beá: «...Nunca en mi vida he pasado tanto miedo como al leer a mis siete años aquellas asfixiantes páginas que desprendían una calidad de horror insoportable. Giner fue un dibujante excepcional, supo crear un clima opresivo, con un barnizado lúgubre irrepetible, que nada tenía que envidiar a los futuros autores de la EC de Gaines». (Entrevista realizada por Manuel Barrero en la revista virtual *Tebeosfera*, diciembre de 2002); Agustín Riera: «En 1953 tenía unas amigas de la familia, mayores que yo y que también habían tenido escalofríos con la lectura del Inspector Dan. Tenían volúmenes encuadernados de todos los primeros años del ***Pulgarcito*** y allí pude volver a leerlos». (Correo personal al autor, 15/10/21).



Página anterior, secuencia de la aventura del Inspector Dan *Los seres infernales de Salisbury Castle*.
Arriba, el mito de la Momia inspira las páginas de *El museo siniestro*

el egipcio resurrecto se dedica a hacer barrabasadas por cuenta de su amo hasta que, deseoso de mayor independencia, decide escapar por las noches para asesinar sin más a cuanto infeliz se cruce en su camino. Y es que, según se nos explica, el difunto fue en vida un «depravado y criminal tirano», cuyos malos instintos permanecen tan frescos después de treinta siglos de encierro.

El guion, más pausado que el anterior, es irreprochable, reduciéndose los textos, recreándose más las situaciones, alargando las secuencias y consiguiendo una atmósfera irreal, angustiosa y con un punto festivo, a caballo entre el horror canónico —el que el cine practica entonces— y cierto aire surreal, una de las bazas más originales de la serie. En su confección Rafael González se ayuda de su sobrino, Francisco González Ledesma —que como novelista hace famoso su seudónimo Silver Kane—, trabajador en Bruguera: «... me es ahora imposible decir hasta qué punto unas páginas son mías y otras suyas. Tengo la sensación de que incluso los mezclábamos según nuestra inspiración o el tiempo de que disponíamos. Pero creo que puede afirmarse que la idea originaria del guion fue de Rafael González, así como las primeras páginas»[4]. Tal mecánica se establece como fija hasta que las responsabilidades de Rafael en Bruguera le impiden seguir con los guiones, que pasan a ser redactados enteramente por Francisco.

Sea como sea, el periplo de Dan y Stella por el infernal museo incluye momentos deliciosos, con todo tipo de emboscadas mor-

4.- Declaraciones de Francisco González Ledesma a Antonio Martín reproducidas en el n.º 3 de *Fascículos de la imagen/ Serie la historieta*, Martín editor, Barcelona,1974.

tales, retratos que cobran vida, ídolos cuyos ojos se mueven, sicarios de cráneo afeitado —una constante en la serie—, guillotinas en miniatura e incluso un insólito cocodrilo que surge doblando una esquina para desvanecerse en el aire al ser alcanzado por los disparos de la policía. Pura irracionalidad que dinamita cualquier convención y conduce al lector a un mundo de libertad donde todo es posible.

Eugenio Giner, por su parte, muestra espléndida su evolución. Construye secuencias de gran valor expresivo; cambia continuamente encuadres para combatir la monotonía que el diminuto tamaño de las viñetas provoca; se sirve de primeros y primerísimos planos para acentuar el dramatismo y en general revela un dominio del lenguaje digno del más consumado montador cinematográfico.

Estamos en el mundo de la cultura popular, donde mandan la prisa y la rentabilidad, así que nada más terminar una aventura urge empezar otra. *Espectros en la niebla* se anuncia con una espectacular viñeta que cierra el episodio anterior. Si Dan y Stella se las han visto ya con nuevas versiones de *La isla del Dr. Moreau* y de *La Momia*, ahora les toca hacer lo propio con el subgénero de Casas Encantadas. Lo hacen a su manera: acumulando lugares comunes y situaciones insólitas sin miedo ni vergüenza, único modo de contactar con un lector cada vez más adicto al prodigio.

La investigación de una serie de asesinatos en los que las víctimas quedan literalmente paralizadas por el miedo acaba por conducir a Dan y Stella a la mansión de Lord Wesseley, caserón de aires góticos de los de arco en ojiva, estancias en penumbra y una red de pasadizos secretos por los que asoman manos amenazantes, puñales, revólveres y figuras encapuchadas. Un mayordomo llamado Horacio, pícnico y asustadizo según ordena la convención, y un ama de llaves seca y estirada calcada de la Sra. Danvers de *Rebeca* (Alfred Hitchcock, 1940) guían el periplo de los policías, delirante y aterrador como todos los suyos.

Abracadabrante como ninguno, el episodio es modélico festival del susto en el que nada se echa en falta. Muertos que aparecen y desaparecen, un cadáver que se levanta de su ataúd dispuesto a matar a Stella, esqueletos ambulantes, las sombras un cortejo fúnebre proyectadas en las paredes, un fantasma de sudario blanco y capuchón y un asesino que, en uno de los momentos más explícitamente sádicos de la serie, pretende abrasar la

En *Espectros en la niebla* Dan se adentra en el mundo de las *Old Dark Houses*, repletas de amas de llaves, mayordomos y esqueletos ambulantes



cara de la aterrada policía mientras la mantiene encadenada. «¿Ves? Con este soplete se puede perforar hasta el acero» —se regodea mientras acerca travieso la llama hacia su cabeza— «Te quemaré con él. Todos mis enemigos tendrán un fin por el estilo. ¡Ya verás lo que queda de tu bello rostro…!». La acción culmina, como viene siendo costumbre, en una alucinada persecución por las criptas del palacete, entre sarcófagos medievales y muros arcaicos. Y, como siempre, el orden del mundo solo queda restablecido cuando el malvado paga con la muerte sus fechorías.

La trama es tenue, casi inexistente; lo único que interesa es mostrar una tras otra situaciones e iconos terroríficos, cuantos más, mejor. La historia no aspira a ser más que una imparable sucesión de emociones, aparentemente sobrenaturales, algo deslucidas al proporcionarse una de esas inverosímiles explicaciones que son norma en el subgénero *Old Dark House*. El que se eche mano al final de recursos tan vistos como sacarse de la manga a un hermano gemelo cuya existencia nadie conocía, o la todopoderosa hipnosis de los tebeos, capaz de provocar las más reales e increíbles alucinaciones colectivas, no resta encanto a una historia cuya meta nunca es la verosimilitud, repleta como está de momentos de horror de ultratumba como nunca se han visto.

A tales alturas el personaje ha conquistado a públicos de toda clase. ***Pulgarcito*** aumenta sus tiradas; cuando se realiza una encuesta entre sus lectores para averiguar cuál es su personaje preferido, el Inspector Dan se sitúa el primero a considerable distancia de los demás. Parece difícil mantener el nivel conseguido, más aún con unos seguidores encallecidos frente al horror gráfico. Pero esta vez cabe repetir aquello tan manido de *una vez más los autores se superan a sí mismos*, porque la siguiente aventura, *Satán vuelve a la Tierra*, representa la cumbre de la serie en todos los sentidos.

Y es que aquí la figura monstruosa a la que combatir es nada menos que el Demonio en persona. Es difícil para quien no haya vivido el ambiente religioso de la posguerra





hacerse una idea de hasta qué punto el señor de los cuernos y el rabo llega a adquirir entidad de criatura real, hasta qué punto inspira terror el miedo al Infierno, lugar de ultratumba sentido tan verdadero como el pueblo en que uno habita. El clero se sirve del temor al castigo antes que del amor divino para suscitar adhesión a sus principios: con su figura espantan desde púlpitos y aulas; a él se achaca todo pecado, toda tentación, todo desorden; está presente en la vida cotidiana dispuesto a llevar a quien se descuide por la senda de la perdición. El demonio es la pareja de baile que se sobrepasa, el mal amigo, el enemigo político, el culpable del tormento con que vive el adolescente su sexualidad, el que susurra al oído lo que no se osa siquiera pensar.

Pertenece a la esfera de lo sagrado, es omnipresente, todopoderoso y mucho más cercano que cualquier ficción novelesca o cinematográfica. Ni Frankenstein, ni la Momia, ni el Hombre Lobo ni Drácula: quienes crecen amamantados en el nacional-catolicismo que impera al que de verdad temen es a Satanás. Los demás, por escalofriantes que sean, son de mentira, pero el diablo es de verdad. Existe y vive junto a nosotros, así lo acredita desde el folklore a la Biblia pasando por las vidas de santos, el catecismo o el sermón dominical; convertirlo en protagonista de una aventura del Inspector Dan es audaz trasgresión cuyo



El diablo entronizado en un Londres de pesadilla bajo cuyo suelo existe insospechado un infierno de fuego y muerte: *Satán vuelve a la Tierra*, el más pavoroso —y el mejor— de los episodios del Inspector Dan que dibujase Eugenio Giner

alcance hoy es difícil de calibrar. Jugar con algo perteneciente a la doctrina cristiana, que no sólo es sagrada sino que está apegada al franquismo como una segunda piel, es un gol en toda regla en la portería de los guardianes de la ortodoxia. *Satán vuelve a la Tierra* incurre en todo aquello que las futuras normas reguladoras del contenido de los tebeos prohíben expresamente; tal vez por eso es, con mucho, el episodio preferido de los lectores.

Publicada entre 1949 y 1950 a lo largo de más de cincuenta entregas, el comienzo no puede ser más prometedor. En un Londres conmocionado por la interminable serie de desapariciones que de un tiempo a esta parte vienen sucediendo, la policía detiene en las calles a un individuo que asegura haber huido del Infierno. Por casualidad Dan lo encuentra en comisaría, percatándose tanto de que el señor está completamente cuerdo, como de que exhibe en su espalda, marcado con un hierro candente, el signo de Lhur «con el que los antiguos asirios representaban al demonio». Más tarde, cuando junto a Stella acude a una casa donde una mujer ha sido asesinada, ambos atisban en la ventana una figura de cráneo calvo coronado por dos cuernecillos, que luce fino bigote, perilla puntiaguda, cejas muy negras, capa y ajustadas mallas: el mismísimo demonio en persona.

A partir de ahí la trama sigue la estructura acostumbrada, con Dan rescatando en diversos escenarios a una Stella secuestrada cada dos por tres. La acción se desplaza a las catacumbas de Orly, laberíntico camposanto subterráneo de pasillos repletos de huesos, nichos y calaveras en los que hay desde un cementerio normando ocupado por muertos recién asesinados, a enterramientos asirios por los que deambulan horrendas criaturas vestidas de hábito.

Allí, bajo los pies de los ciudadanos de Londres, reina sin que nadie lo sospeche el diablo, dedicado a raptar personas inocentes para convertirlas en víctimas de su particular averno. Tiene un trono flanqueado por dos pebeteros y es adorado por una especie de hermandad frailuna, seres de rostro simiesco y cabeza afeitada sin otro instinto que el asesino, de los que lo único que se insinúa es que se trata de leprosos drogados hasta las cejas, que a saber por qué veneran a Satán y estrangulan a cuanto infeliz se les pone por delante.

El ambiente es de verdadera pesadilla, tránsito febril que en ningún momento da tregua al apabullado lector. Tal locura concurre en escenarios tan felices como los pozos en llamas que jalonan el infierno londinense, una casa que alberga una colección de instrumentos de tortura, el ruinoso y abandonado Museo de Babilonia o el laboratorio del doctor Brandon, un sabio loco *bigger than life* que resulta ser el mismo diablo. Por medio, un desfile incesante de emociones: rostros que surgen de las paredes, sofisticados tormentos, cadáveres a tutiplén y misterios que



las más de las veces quedan sin explicación. ¿Cómo el *mad doctor*, rechoncho y bajito, muta en un Satán alto, delgado y apolíneo? ¿De dónde han salido sus acólitos? ¿Por qué monta semejante escenografía subterránea? ¿Cómo desaparece de cualquier lugar para comparecer acto seguido en otro distante?… Una vez más la trama se desentiende de cuestiones vulgares para centrarse en una atmósfera opresiva donde la razón queda proscrita en beneficio de un fecundo sentido de la maravilla. Y todo al servicio del horror.

Rafael González construye su mejor guion, verdadero *tour de force* que lleva al extremo los presupuestos manejados en las anteriores aventuras del personaje. Y Eugenio Giner se muestra más espléndido que de costumbre, rompiendo la férrea estructura de tiras para ofrecer viñetas grandes donde puede lucirse a gusto. Sabio administrador de oscuridades, maestro en la construcción de secuencias, experto en dotar de vida a unas figuras humanas en cuyas manos se muestran siempre creíbles, puntilloso escenógrafo de macabras maravillas, en esta aventura alcanza su plena madurez.

Al final, para tranquilidad de lectores atribulados, se ofrece una explicación lógica a todos los horrores vertidos, convirtiendo al temible demonio en un simple disfraz. Pero la verdad es que, visto lo visto, no convence a nadie. Como bien expresaba Ludolfo Paramio: «El vuelo inicial que lo irreal adquiere en cada guion no se resigna a encajar en los intentos finales de racionalización, que se revelan insuficientes, dejando tal número de cabos sueltos que nunca podemos admitir que el problema se ha resuelto. Pero esto conduce a la aceptación de que lo fantástico existe y no puede ser reducido a las dimensiones de lo racional, de lo establecido»[5]. Y así es: por más que por boca de Dan y de su jefe, el coronel Higgins, se ofrezcan tranquilizadores argumentos, el lector no se deja engañar: sabe que, ante sus pasmados y agradecidos ojos, Satán ha vuelto, imponente y grandioso, a la Tierra.

Morir cuesta tres peniques es el episodio que sigue a *Satán vuelve a la Tierra*. Es el primero escrito íntegramente por González Ledesma, y se nota. Tras una acumulación de horrores como la anterior, la prudencia aconseja al guionista evitar comparaciones alejándose un poco del género, y así esta aventura es la primera que no cabe encuadrar en lo terrorífico. Sobrecargada de textos hasta un extremo hoy difícil de entender —a menudo las viñe-

5.- Ludolfo Paramio: «Introducción a la lectura del "Museo Siniestro"», en el n.º 3 de *Fascículos de la imagen/ Serie la historieta*, Martín editor, Barcelona,1974.

tas son enormes cartuchos escritos en los que apenas asoma la cabecita de quien habla—, el dibujo se ve constreñido hasta el límite, perdiéndose la ocasión de construir ambientes tan sugerentes como los hasta ahora logrados; además se incorpora la figura del inspector Simmons, «el Águila Tuerta», contrapunto cómico a Dan y Stella que con su torpeza, su engreimiento y su irritante carácter aporta un humor que rebaja la tensión acostumbrada.

Las andanzas de un asesino en serie cuyos crímenes tienen lugar en una feria londinense, excelentemente desarrolladas, son más policial *weird* que otra cosa, señalando el camino que van a transitar las aventuras del Inspector Dan. Aunque por suerte para los adictos al escalofrío todavía quedan algunos episodios genuinamente terroríficos, como el que sigue a este, *La muerte, estrella de cine*.

He repetido a menudo la deuda de la serie con el cine de terror de los años treinta y cuarenta. La Momia, el Dr. Moreau, émulos de Jack el Destripador, monstruos con mujeres en brazos, viejas casas oscuras, laboratorios infernales, siniestras amas de llaves, una estética sombría que recrea al dedillo las realizaciones de la Universal… los motivos fílmicos son inspiración constante. Con esta nueva aventura sus autores les rinden homenaje expreso de la mejor manera posible: trasladando la acción a los estudios donde se ruedan películas de miedo. Allí suceden una serie de muertes, todas calcadas de escenas filmadas anteriormente, en la tradición macabra a que el personaje nos tiene acostumbrados.

Con unas viñetas iniciales que homenajean al cine de vampiros en escenas tan hermosas como insólitas —de hecho, hasta ese momento nunca ha mostrado la viñeta el ataque de un no muerto de forma tan explí-

El tono terrorífico que en buena parte se pierde en *Morir cuesta tres peniques* regresa espléndido en *La muerte, estrella de cine*, donde los autores homenajean expresamente muchas de las películas de miedo de los años treinta y cuarenta





cita— la acción discurre luego de la forma acostumbrada, ocupando la mayor parte la persecución del criminal por parte de Dan y Stella. Criminal que, a semejanza de sus antecesores, está como una cabra y posee un envidiable sentido de la puesta en escena. Así aparece sucesivamente como un doble del Drácula lugosiano; como verdugo medieval bajo cuya capucha relucen «unos ojos demoníacos en los que se lee el deseo obsesionante de matar»; con el rostro vendado tal como El Hombre Invisible en la película de 1933; y como el ejecutado en la guillotina que vuelve de la muerte gracias a que un sabio loco ha sujetado con una grapa su cabeza al cuerpo, lo mismo que Peter Lorre en la obra maestra de Karl Freund *Las manos de Orlac* (1935).

Por añadidura, y sin que sirva de precedente, el marco de la acción no se circunscribe a un lugar cerrado, incluyendo entre otros ámbitos un salón donde se celebra una sesión espiritista, algo poco más tarde prohibido expresamente por la censura. Y, por supuesto, un subterráneo, en este caso el antiguo cementerio sobre el cual están construidos los estudios de cine, guarida del enloquecido criminal.

Giner parece gozar el regreso al terror más clásico después del intervalo de la aventura anterior, consiguiendo páginas magistrales trufadas de un aire tenebroso que todavía conservan. Y González Ledesma construye una trama que se sigue como si de un filme se tratase, eliminando en gran medida los asfixiantes textos que utilizase en su debut y ahorrando a un lector ávido de horrores la irritante presencia del inspector Simmons. Finaliza 1950 y, con el personaje en plena madurez, todo está listo para que comience la nueva aventura que se anuncia en la página final mediante una viñeta de ecos igualmente cinematográficos: dos figuras, una de ellas jorobada, proceden a desenterrar un ataúd a la luz de la luna, bajo una macabra escultura fúnebre.

En una noche oscura y tormentosa, como está mandado, Dan y Stella asisten al entierro de la última víctima del verdugo de Londres en el cementerio de Kadul, camposanto reservado para criminales a fin de que ni después de muertos se olvide su triste condición. Como se les hace tarde para volver a casa deciden pasar la noche en un caserón cercano, propiedad del doctor Krendell: mala elección. Siguiendo el camino de cuanto médico asoma en la serie, Krendell está como una regadera y se dedica a hacer experimentos con los cadáveres de los ajusticiados intentando por todos los medios volverles a la vida. Una serie de muertes violentas se suceden durante esta interminable noche…

Un arranque canónicamente terrorífico subrayado por hallazgos estéticos que incluyen un ayudante jorobado y espectaculares aparatos de rayos y chispas idénticos a los que salen en *El doctor Frankenstein* (1931). Cadáveres ambulantes saliendo de sus tumbas, desenterramientos a la luz de la luna, una joven pareja obligada por un accidente a pasar la noche en la tenebrosa mansión, asesinatos de refinado sadismo, un ritmo endiablado y una estética de las sombras que envidiaría cualquier producción de Universal: *Noche lúgubre* lo tiene todo para convertirse en una de las más aterradoras historietas del Inspector Dan, y sin embargo…

Acaba de comenzar 1951. Gabriel Arias-Salgado, falangista y católico a machamartillo que ha dirigido la Vicesecretaría de Educación Popular, es nombrado titular del nuevo Ministerio de Información y Turismo. En su cargo anterior, ejercido durante los años de la Segunda Guerra Mundial, se ha encargado de vigilar y dirigir a la prensa favoreciendo los intereses de Alemania y sus aliados, cuya caída en 1945 provoca la disolución de la vicesecretaría dependiente del Ministerio de Gobernación. Ahora, cuando al franquismo le conviene lucir formas que hagan olvidar su pasado como simpatizante de las fuerzas del Eje, relega sus veleidades fascistas y vira hacia un integrismo nacional-católico, en lo sucesivo distintivo del Régimen. Su principal misión al frente del Ministerio, que no abandona hasta poco antes de su fallecimiento en 1962, será el perfeccionamiento de los mecanismos de censura. Arias Salgado se propone, según confiesa él mismo, salvar el alma de los españoles, y a ello se dedica tanto si quieren como si no. Incluidos, claro está, niños y jóvenes.

Noche lúgubre, publicada en las páginas de ***Pulgarcito*** en 1951, se plantea como una historia puramente de terror, con sabios locos, ayudantes jorobados, asesinos seriales y cadáveres redivivos, los motivos más canónicos del cine de su época

Así, desde su llegada al Ministerio encarga el estudio de cuanto se edita destinado a este sector de público, a fin de que se adecúe a las altas metas espirituales que su intransigente religiosidad impone. Fruto de este interés es la creación en junio de 1952 de la Junta Asesora de la Prensa Infantil, «a partir de la cual el Estado asume una responsabilidad directa en la existencia, contenidos y futuro de los tebeos»[6]. Nada es igual a partir de entonces. Aunque el reglamento no se publica hasta junio de 1955 sus efectos se dejan notar mucho antes. Entre ellos, la tradicional desconfianza hacia lo fantástico, y no digamos hacia lo terrorífico, directamente considerado morbosidad estéril y enfermiza. Pocas cintas de



ciencia ficción, género en auge, y menos aún de terror, se estrenan en España durante la década de los cincuenta; con semejante panorama, **El Inspector Dan** parece tener los días contados.

Noche lúgubre acusa este cambio de aires. Aparte de una explicación final que nuevamente apela a un realismo imposible de creer —el sabio loco es inofensivo y los criminales resucitados no son tales, sino un señor con variados disfraces— la censura interviene de otros modos en la historieta. Cuando el perturbado chepudo que ejerce de ayudante del *mad doctor* es ahorcado, vemos a quienes descubren su cadáver colgado estremecerse frente a lo que solo percibimos como una mancha de tinta negra: la imagen ha sido tapada burdamente a fin de evitar que el lector la vea. Actitud contraria a la acostumbrada, que mostraba en directo las escenas más fuertes, torturas y crímenes incluidos. Y el rostro del maníaco asesino responsable de todas las muertes acaecidas se describe en textos de apoyo y diálogos entre personajes como el de una descarnada calavera… cuando lo que vemos es una cara tapada por un borrón blanco que oculta el trabajo de Giner viñeta tras viñeta. Variaciones pequeñas, tal vez, pero que delatan la intrusión de una censura cuyos efectos son nefastos.

La voluntad terrorífica de los autores es estorbada una y otra vez por la censura en Noche lúgubre, tachando unas escenas, tapando otras y ocultando con un tosco borrón el rostro cadavérico que el asesino luce en el original de Giner

Pese a todo esta historieta sigue perteneciendo al género de terror. Su atmósfera está muy conseguida, generando angustia y opresión acrecentadas por lo reducido del escenario y la sensación de muerte inminente que atenaza a personajes y lectores; la gradación dramática es impecable, al menos hasta el forzado giro que destierra de golpe lo fantástico, y el dibujo de Giner resulta una vez más espléndido, vivo, lleno de oscuridad y dinamismo, con escenas tan conseguidas como las resurrecciones en un cementerio nocturno o las acontecidas en el interior del laboratorio, hermoso homenaje que *Noche lúgubre* ofrece al *Frankenstein* de James Whale.

Pesadilla mortal, la siguiente entrega, cuenta con el que tal vez sea el guion mejor construido de la serie. Centrado otra vez en las andanzas de psicópata particularmente sádico, la intriga se mantiene durante muchas semanas antes de que la acción se decante por la obligada persecución del criminal. Unos asesinatos que reproducen sueños que anteriormente ha tenido cada una de las víctimas; un Museo de Curiosidades donde se exhiben desde plantas carnívoras gigantes al tridente envenenado de Ammon Ra, «propiedad de un brujo alquimista de la Edad Media»; el *show* de un mago de la escena llamado profesor Lugosi, en delicioso

6.- Antonio Martín, «La historieta española de 1900 a 1951», en *Arbor- Extra* n.º 187, CSIC, Madrid, 2011.

guiño; las habituales callejuelas tenuemente iluminadas, varios sustos sabiamente dosificados, una profusión de damas acorraladas y/o estranguladas, y sobre todo una atmósfera que en la primera mitad es puro terror. La aventura concluye con una espectacular persecución del criminal en las tramoyas de un teatro, igual que en *Jack, el destripador* (1944), la película del gran John Brahm.

La censura sigue haciendo de las suyas, borrando sistemáticamente el arma con que el maníaco amenaza a sus presas y haciendo que, a medida que avanza, la aventura se incline cada vez más hacia el policial. Por fortuna Giner elabora una serie de secuencias resueltas en pocas viñetas a menudo mudas, centradas en la irrupción del criminal. De hecho, si cabe encuadrar *Pesadilla mortal* en el género es gracias a la forma que tiene de resolver las escenas más fuertes, con una iluminación en la que la oscuridad define los volúmenes, primeros planos de un puñal ensangrentado, sombras que dibujan engañosos perfiles, vistas frontales de las víctimas reflejando su pánico, gritos desesperados que suenan en la cabeza del lector. Lamentablemente más de una vez el clímax se rompe por la intervención del inspector Simmons, cuyo humor malapata viene de perlas a una censura alertada por la profusión de emociones, a su juicio insanas, que la historieta despierta. Estamos en 1951, la Junta de Prensa Infantil está constituida y aunque todavía no se ha publicado un reglamento definitivo su acción se deja sentir.

Tan es así que el siguiente episodio, *Misterio en la Gran Pirámide*, ya no tiene nada que ver con el terror. Es intriga policial ortodoxa, ambientada en un Egipto en el que no caben maldiciones faraónicas ni momias redivivas, como hasta hace poco hubiese sido obligado. Bien desarrollada, pero sin esa placentera congoja a la que los seguidores de la serie se han acostumbrado. Incluso el dibujo de Giner, más claro, sin la asfixiante carga de las sombras, refleja el cambio operado. De forma parecida cabe hablar del episodio que sigue, *Los tres castillos gemelos*, en la que pese a su ambientación gótica la presencia del miedo se reduce a una o dos páginas donde asoman jorobados deformes, asesinos cubiertos por vendajes y

Puro cine: abajo, una secuencia como salida de la cámara de Alfred Hitchcock en *Pesadilla mortal*; en página siguiente, el ataque del monstruo volador de *La ciudad olvidada*, en planificación que no desdeñaría el mismo Ishiro Honda



muchachas aterrorizadas, en medio de una previsible trama de crímenes y herencias.

El cambio de orientación culmina en 1952 con *La torre del silencio*, en la que se introducen personajes secundarios que repiten en los siguientes episodios, tres adolescentes que otorgan un aire de aventura juvenil que nada tiene que ver con el espíritu original del personaje. No se renuncia a introducir algún elemento propio del género, como un sabio loco que consigue devolver la vida a criminales muertos gracias a un aparato igual al usado con el mismo fin por Boris Karloff en *La horca fatal* (Nick Grinde, 1939), aunque por más que se quiera disimular el horror que fuese su marca distintiva se torne imposible en argumentos donde el *pathos* enfermizo de las primeras entregas es definitivamente cosa del pasado.

A partir de aquí, el terror es mero elemento decorativo para unas tramas cada vez más ortodoxamente policiales El personaje pasa a manos de otros dibujantes, el primero de ellos Jordi Macabich, muy correcto y eficaz, pero sin las aptitudes que Giner ha mostrado a la hora de evocar el miedo. De su mano Dan viaja al Himalaya y conoce al yeti (*Mundos olvidados*), frecuenta robots gigantes (*Manos de acero*), descubre asesinos en la pista (*Misterio en el circo*), psicópatas en la feria (*La Casa del Miedo*) o marcha a la guerra en episodio insólitamente bélico (*Misterio en Corea*). Giner regresa de nuevo para ilustrar por última vez su creación en el episodio *La ciudad olvidada*.

Lo puramente fantástico se halla ausente en la serie desde *Los seres infernales…* y *El museo siniestro*, únicas que no aventu-





Terror de monstruos y terror de bisturí son dos constantes del género en el cine de esos años, que **El Inspector Dan** desarrolla asiduamente de una forma modélica hasta que la censura le impide continuar haciéndolo

ran explicaciones racionales traídas por los pelos. Es este **Inspector Dan** de 1954, que poco tiene que ver con el de antes, quien lo trae de vuelta a las páginas de ***Pulgarcito***. Encontramos al héroe en China, donde a espaldas de las autoridades viaja siguiendo la pista a un peligroso criminal. Allí, en medio del desierto, da con una ciudad abandonada en cuyas calles encuentra nada menos que huellas frescas de dinosaurio. Siguiendo su rastro penetra en una enorme gruta —una vez más el descenso a lo inferior— donde se oculta el hombre que va buscando, Lucas Bart, que como todos sus iguales en la serie está loco perdido. En una cueva se ha montado un laboratorio frankensteinesco repleto de bobinas, dinamos y demás cacharrería con el que se dedica a resucitar un rebaño de criaturas prehistóricas que encontró congeladas en el subsuelo. Su última ocurrencia, después de lograr capturar a Dan, es hacer un intercambio de cerebros entre el del Inspector y un dinosaurio, paso previo para su verdadero objetivo: la conquista del mundo con un ejército de bestias antediluvianas gobernadas por encéfalos humanos.

El planteamiento no puede ser más ortodoxo en cuanto a lo que se exige a una historia de científico loco. La desmesura explota cuando Bart consigue sus fines, no con el cerebro de Dan sino con los de un par de soldados chinos cuyas seseras van a parar a una especie de dragón mitológico y a un pterodáctilo. La aparición del reptil volador en Londres es un prodigio de montaje que Giner resuelve en cuatro viñetas: la sombra de la criatura proyectada sobre un campo de fútbol, las personas que incrédulas observan su llegada, ese mismo público enfocado desde el punto de vista del monstruo, y la irrupción de su mortal pico entre la gente segando vidas a placer.

El dibujo, liberado tanto del rígido esquema de tiras como del exceso de textos, es espectacular. Y aunque aquel Londres de niebla y penumbra, de catacumbas y sangrientos crímenes ya no exista más, consigue evocar a la perfección esa mezcla de terror y ciencia ficción que es signo del momento: basta recordar títulos como *El monstruo de tiempos remotos* (Eugène Lourie, 1953), *La humanidad en peligro* (Gordon Douglas, 1954) o *Japón bajo el terror del monstruo* (Ishiro Honda, 1954) para comprender que una vez más los au-



tores están en sintonía con las tendencias de su época.

Poco después Giner abandona Bruguera, marchando primero a Londres donde ilustra historietas románticas, y emprendiendo al volver el más rentable negocio de la construcción en la costa mediterránea. Regresa al personaje muy esporádicamente, cuando en los años ochenta reedita por su cuenta y riesgo la colección de cuadernos que en su día publicó Bruguera, en la que dibuja un par de entregas cuyos autores no le han cedido los derechos; y en un episodio publicado en la revista de Toutain *Totem-El Comix* en 1989, con un correcto guion de Antonio Segura que intenta revivir una forma de concebir el terror que ya no puede ser sino nostalgia, y como tal, definitivamente muerta.

El retiro de Giner no es obstáculo para que Bruguera siga publicando historias del **Inspector Dan**. A Jordi Macabich le siguen otros, algunos tan excelentes como Francisco Darnís —el que mejor sabe recrear los ambientes originales del personaje—, Julio Vivas o Fernando Costa, antes de que en el umbral de los sesenta sufra un desacertado *aggiornamento* de la mano de Pedro Martínez Henares que acaba por enterrar cualquier parecido con el original y propicia su desaparición en 1963. Autores casi todos ellos interesantes, que ilustran historias en las que los elementos macabros siguen apareciendo, pero cuya estética en ningún momento es capaz de crear la atmósfera que el género requiere.

El terror, antaño médula de la serie, ha mutado en motivo genérico inofensivo. Nunca más se alcanzan las cotas de aquellos episodios del ***Pulgarcito*** que fueron su primer hogar. Plagado de monstruos, mujeres estranguladas, doctores dementes y psicópatas con gran sentido de la estética, pero hogar al fin y al cabo; mucho más estimulante, seguro, que el de buena parte de sus lectores en aquellos roñosos años cuarenta.

LAS OTRAS VIDAS DEL INSPECTOR DAN

La vida del policía británico no concluye con estas aventuras aparecidas en **Pulgarcito**. En la misma revista se publicaron, a lo largo de los años, algunas historietas de dos o tres páginas en los almanaques y extras distribuidos en navidad, verano o primavera. Vienen a ser como píldoras que ofrecen condensado el contenido de los episodios regulares, aunque resulte más que forzado hacerlo en tan corto espacio. Con todo, ofrecen cierto interés por lo extraño y disparatado de los argumentos.

En *Tráfico macabro*[7], por ejemplo, en solo dos páginas se asiste al desmantelamiento de





Un encuentro en la cumbre frustrado en buena parte por el prematuro cierre de la revista en que apareció: *Dan contra Fu Manchú*, publicado en la modélica cabecera de Bruguera ***El Campeón***

una banda de traficantes de estupefacientes —«la lungadana, venenosa droga india»— que no ha encontrado medio mejor para introducir la sustancia en Inglaterra que impregnar con ella el vendaje de las momias egipcias que entran en el país, lo que si bien no resulta muy práctico, da lugar a bonitas escenas de señores saliendo de sus sarcófagos dispuestos a estrangular al primero que se encuentren. No menos estrambótica es la trama de *Cuerpos en el Támesis*[8], en la que un médico interesado en estudiar el efecto del agua en un cuerpo largo tiempo sumergido se dedica a matar gente, arrojarla al río y días más tarde rescatar sus cadáveres para analizarlos a su gusto. *Noche angustiosa*[9] es la de Stella, cuya mala suerte le lleva a elegir como lugar de vacaciones una antigua mansión donde dos chiflados asesinan a quienes allí se hospedan, haciéndose pasar por espectros salidos de un cementerio de leprosos sobre el que se construyese el edificio…

Guiones absurdos, tal vez, pero que ocasionalmente consiguen reproducir el clima macabro de la serie madre, gracias al trabajo de Eugenio Giner. Sobresale entre estas historietas *Extraño refugio*, tres delirantes páginas en las que por casualidad Dan y Stella van a dar a un manicomio donde los pacientes han asesinado a médicos y empleados, haciéndose pasar por ellos con objeto de divertirse practicando la vivisección con los incautos que caen en sus manos. Esta breve pieza, trufada de humor negro, se publica en el almanaque para 1949 de **El Campeón**, una revista de Bruguera nacida del éxito alcanzado por **El Inspector Dan**, dedicada casi en exclusiva al género fantástico, de la que hablaré más adelante.

Es en las páginas de esa cabecera donde aparece una nueva aventura de nuestro héroe, en la que el Inspector se enfrenta al mismísimo Fu Manchú. La criatura de Sax Rohmer es muy popular en España, debido tanto al filme interpretado por Boris Karloff *La máscara de Fu Manchú* (1932) como al serial *Los tambores de Fu Manchú* (1940), estrenado en tres partes o jornadas, como entonces se las denomina. La fortuna de esta obra de William Witney y John English, que tiene fuerte influencia en el tebeo de su época, lleva a que se publiquen sendas adaptaciones, en forma de cuadernos una y como popular álbum de cromos otra. En ambos casos se cuenta con los permisos obtenidos a través de la distribuidora española de las películas; del encuentro de su creación con el **Inspector Dan** es de suponer que Sax Rohmer nunca llegase a enterarse: semejantes minucias importan poco en la España del aislamiento internacional.

Dan contra Fu Manchú, publicada en 1948, deja un sabor agridulce. Dulce para los muchos entusiastas del Peligro Amarillo en general y del Diabólico Doctor en particular; agrio, por la forma en la que se desarrolla.

7.- Publicada en el Almanaque ***Pulgarcito*** 1949.
8.- Publicada en el Almanaque ***Pulgarcito*** 1951.
9.- Publicada en el Extra de Primavera de ***Pulgarcito*** de 1950.



Una muchacha corriendo aterrada, el ataque del feroz Hombre Pollo, un sicario encapuchado y la silueta del diabólico doctor asomado furtiva en las páginas de *Dan contra Fu Manchú*: pura quintaesencia de folletín

De un encuentro en la cumbre entre dos de los héroes favoritos del momento cabe esperar más. Cortada en seco cuando se decide cerrar la revista, decepciona en primer lugar su brevedad, solo diez páginas, con lo que nunca llega a armarse una trama mínimamente compleja. Y pese a que hay monstruo —un divertido y temible hombre gorrión, que aparece y desaparece sin que sepamos de dónde viene ni adónde va— y las torturas chinas obligadas en el subgénero —en este caso el «licor de los dioses», un ácido que se deja caer gota a gota sobre el pecho de la víctima hasta que llega a penetrar en el corazón—, en ningún momento hay verdadero miedo ni llega a producirse esa profunda conexión con el lector que los autores consiguen en otras ocasiones.

No hay misterio, ni sospechas de intervención sobrenatural, ni asesinatos sádicos, ni el clima opresivo y angustioso que es su rasgo más propio. En vez del Londres oscuro y subterráneo, tenemos parajes campestres y marinos; en lugar de un espacio cerrado, múltiples escenarios al aire libre; la narrativa se ciñe a los códigos de la aventura sin nada del morbo habitual; su resolución es precipitada. Hasta Fu Manchú resulta puro estereotipo, sin asomo de la grandeza en el mal que es su seña de identidad. Como tebeo de acción es más que correcto; como episodio del **Inspector Dan**, realizado en la mejor época del personaje, resulta insulso.

Para 1951 ***Pulgarcito*** ha conseguido implantarse con éxito; sin embargo, en el terreno de los cuadernos —el formato más popular para los tebeos en aquellos años— no encuentra Bruguera su lugar. Ninguno de

los títulos que lanza consigue un público masivo como los de **El Guerrero del Antifaz** o **Roberto Alcázar y Pedrín**. Dar con una cabecera que cumpla tal condición resulta fundamental para cualquiera que aspire a una posición hegemónica en un mercado cada vez más dominado por este tipo de productos. Intentando explotar la popularidad del Inspector Dan, la editorial decide convertirle en protagonista de su propia colección de tebeos, que llega a los kioscos en los últimos meses de 1951.



Desde el principio queda clara la voluntad de continuar con los elementos de miedo, aunque para entonces la Junta Asesora ya ha empezado a actuar y el género lo tiene cada vez más difícil. Así, aunque siga siendo siempre de noche, se frecuenten escenarios góticos y sigan reflejándose tintes sádicos en los mil y un modos de matar, todo resulta más atenuado que en ***Pulgarcito***. Al principio lo macabro sigue presente: cadáveres ocultos en muñecos de nieve, maníacos con físico de licántropo, regodeo en las secuencias en que las víctimas femeninas son objeto de atrocidades, criminales deformes, viejas brujas presagiando la muerte, etc. Ciñéndose siempre a las diez páginas que ocupa cada entrega, lo que resta complejidad y dificulta



la creación de ambientes conseguida en la serie original.

Eugenio Giner se encuentra más a gusto en un formato como este. La planificación, que en las entregas de la revista queda ahogada por los excesivos textos, es modélica, con algunas secuencias de refinamiento insólito en un cuaderno de aventuras. En este sentido es ejemplar el tercer episodio, con un asesino vestido de etiqueta —cuyo rostro es una calavera— asaltando a una joven en su dormitorio, situación resuelta en viñetas mudas. Primerísimos planos, contrastes de luz casi expresionistas, rotura del esquema de tiras, todo remite a un uso del lenguaje que, más allá de la señalada influencia temática, hace suyos recursos propios del cine. Lástima que apenas dibuje una docena de cuadernos; su estilo minucioso le impide seguir el ritmo de producción que en estos tebeos se impone, por lo que pronto pasan a ser obra de otros dibujantes. Giner continúa





hasta el final con las portadas, en composiciones modélicas que intentan resaltar los elementos fantásticos, por más que luego en los interiores apenas tengan cabida.

De estos otros autores encargados de dar vida a Dan quien mejor capta su espíritu es el veterano Francisco Darnís. Su estilo se asemeja al de Giner en el manejo suelto de un pincel usado para potenciar la iluminación; la planificación, aun contando con secuencias soberbiamente resueltas, se revela más tradicional. Aunque realiza muy pocas entregas, su capacidad de sugestión se muestra a la altura de la de la serie madre, con escenas inolvidables como la resurrección de una momia que abre lentamente su sarcófago, o las que suceden en un castillo gótico lleno de muros enormes, con garras inhumanas que tocan aldabas, encapuchados que se levantan de sus ataúdes y un mayordomo que es doble exacto de Bela Lugosi, candelabro en mano, paseando entre ruinas llenas de telarañas, en homenaje expreso a la mitología de la Universal.



Existe, de hecho, una adaptación casi literal de uno de los filmes menores de la productora, puntualmente estrenado en España: el cuaderno *Diez segundos de vida* recrea la figura del asesino que, por un fallido experimento científico, se convierte en una criatura incandescente que mata con su solo contacto



En 1951 aparecen los cuadernos del **Inspector Dan**, que intentan conservar, pese a la censura, el aroma terrorífico del personaje. Portadas de Eugenio Giner y viñetas de Francisco Darnís (págs. 155 y 157) y Pedro Alférez (pág. 156)



En esta página, cubierta de Giner y tira de Pedro Alférez; más abajo, viñetas del episodio *Diez segundos de vida*, inspirado en el film *El hombre que fabricaba monstruos*; en páginas siguientes, Giner descubre al yeti y Dan se enfrenta a gigantes en las cubiertas de Julio Vivas de la edición de 1975







cualquier cosa que toque, tal como le ocurre a Lon Chaney Jr. en *El hombre que fabricaba monstruos* (George Waggner, 1942). Jaime Porqueras, que firma con su segundo apellido, Oliver, es el autor de este cuaderno, dibujante de trazo agradable que si no destaca por su personalidad sabe ajustarse bien al estilo que el personaje requiere. Se encarga también de ilustrar otro curioso episodio, *El club de los muertos*, inconfesa traslación a la viñeta de *El club de los suicidas* de Robert L. Stevenson.

Pero estamos en los primeros años cincuenta, con la censura cada vez más activa. Las tramas morbosas desaparecen y los ele-







mentos de terror, siquiera sea como atrezo, se van espaciando. El héroe se traslada con frecuencia a Estados Unidos —según impone la fascinación que por el país que acusan todos los tebeos del período—, convirtiéndose en un personaje nuevo que viaja en misión especial de Berlín al Congo pasando por China o la Guerra de Corea. Es el nuevo **Inspector Dan**, alejado de lo que fueran sus primigenios horrores e intercambiable con muchos otros héroes de su tiempo. Perdida su personalidad la serie declina, a lo que poco ayuda el continuo baile de dibujantes, por más que algunos sean tan destacables como Pedro Alférez o Julio Vivas. En octubre de 1954, sin previo aviso, Bruguera retira la colección, que desaparece tras setenta y dos ejemplares publicados.

La última cita del **Inspector Dan** con los kioscos se produce en 1975, cuando Bruguera decide reeditar sus aventuras, junto a las del héroe de Iranzo **El Cachorro**, en la cabecera ***Bravo***. Aunque la iniciativa resulta loable el resultado es penoso, al tratarse de una de las más chapuceras ediciones realizadas por la casa: viñetas alteradas, textos cambiados, montaje destrozado, supresión de secuencias enteras, publicación en completo desorden, ausencia de créditos y otras lindezas imposibilitan al lector disfrutar el trabajo de sus autores. Solo las acertadas cubiertas de Julio Vivas se





salvan de la quema. Después, la nada, o la casi nada. Alguna aparición en extraordinarios de tebeos de la casa como ***Mortadelo*** o ***Bruguelandia***, con nuevas aventuras escritas por Andreu Martín y dibujadas por Vivas, que intentan con la mejor de las intenciones seguir dando vida a un personaje definitivamente muerto, tragado, uno más, por ese abismo de olvido a donde van a parar los clásicos de nuestra historieta.

INTERMEDIO PULP

La fotografía muestra un kiosco de las Ramblas de Barcelona a finales de la década de los cuarenta. Templo de la cultura popular, está coronado por una marquesina que se extiende a lo largo de toda su fachada. Un enmascarado saluda sonriente desde su extremo derecho mientras el texto anuncia lo que considera «el éxito del siglo»: las novelas de El Coyote, cuyas tiradas se cuentan por cientos de miles.

Estamos en la Edad de Oro del *pulp* en España. Aunque años antes de la guerra el formato conoce el éxito con colecciones policiales como *La Novela Aventura* u *Hombres Audaces* de Editorial Molino, que traen a nuestro país los principales personajes americanos del género, es en la década de los cuarenta cuando se multiplican títulos y temáticas sin que haya editora dedicada a lo popular que quede al margen.

Excepto la ciencia ficción, que no se hace masiva hasta más tarde, el *pulp* abarca todos los géneros, desde el *western* al suspense pasando por la aventura clásica. Predominan en los cuarenta las colecciones con héroe fijo: *El Coyote*, *El Pirata Negro*, *El Encapuchado* o *Doc Savage* son nombres conocidos por todos los aficionados, junto a una miríada de otros de menor fortuna como *El Yacaré*, *Kossac*, *El Espectro*, *El Vengador*

del Mundo, *El Tejano*, *El Fantasma*, *Yuma*, *El Corsario Azul*, *Perry Baxton*, etc. Todos son hijos del folletín y la novela por entregas, con un tratamiento menos infantil que el que caracterizaba al primero, y desaparecidos los rasgos más acusadamente melodramáticos de las segundas. Con la lectura erigida en uno de los principales medios de ocio, los empresarios del sector intentan hacerse con una parte del pastel.

Aunque quien se sitúa en cabeza del sector es Germán Plaza, que a través de su sello ediciones Clíper publica las novelas de *El Coyote*, de José Mallorquí, y *El Encapuchado*, de López Hipkiss, otras firmas no le van a la zaga. Bruguera, con una amplia experiencia prebélica en el campo del folletín —cuando se llamaba Gato Negro— triunfa con el personaje de Pedro Debrigode *El Pirata Negro*; Molino, pionera en este campo, continúa publicando algunos de sus títulos de los años treinta, como la serie de *Hombres Audaces* que reúne a las estrellas norteamericanas: La Sombra, Doc Savage, Pete Rice y Bill Barnes.

Su editor marcha a Argentina cuando comienza la Guerra Civil, estableciendo en Buenos Aires una filial de Molino cuya actividad se desarrolla en paralelo a la española. Es allí, en junio de 1939, cuando publica el primer volumen de *Narraciones Terroríficas*, el primer *pulp* de miedo en lengua castellana. En esta cabecera, que en un principio se nutre de clási-





Narraciones Terroríficas, confeccionada en Barcelona y publicada por Molino en su sucursal argentina, y *Fantástica*, que lanza ediciones Clíper en 1945, son, por formato y contenidos, los más canónicos pulps de miedo de la posguerra



cos como Bram Stoker o Edgar A. Poe junto a relatos procedentes de la clásica *Weird Tales* norteamericana, es donde se dan a conocer por vez primera al lector hispanoparlante autores como H. P. Lovecraft o Robert E. Howard, cuyo relato *Palomas del Infierno* inaugura la colección. La mecánica de edición es curiosa, pues la revista se confecciona en Barcelona bajo la dirección de José Mallorquí, que se encarga de seleccionar y traducir el material de Estados Unidos, mientras Joan P. Bocquet dibuja unas portadas calcadas de otros *magazines* pero desprovistas de sexo y violencia; cuando todo está listo, se envía a Argentina donde se imprime y distribuye la publicación.

A España llegan con cuentagotas unos pocos ejemplares, hasta el número veinte aproximadamente, que conocen una limitada difusión antes de que la censura tome cartas en el asunto y deniegue el permiso de importación[10]. Así, pese a su brillante confección, la huella que deja la publicación es casi inexistente, dado que la contribución nacional se limita a unos pocos relatos escritos por el propio director, José Mallorquí, y su posible influencia en el modo de entender el género de terror en España es rápidamente abortada por las autoridades franquistas. La revista sigue apareciendo durante años en Argentina, vertiendo al castellano cuentos procedentes de *Horror Stories*, *Sinister Stories* o *Terror Tales*, títulos emblemáticos del llamado *shudder pulp* cuya calidad no es comparable a los publicados durante su primera etapa; en su número 76, correspondiente a mayo de 1952, *Narraciones Terroríficas* deja de publicarse definitivamente.

La frustrante experiencia de Molino no impide a Germán Plaza intentar sacar adelante un nuevo *pulp* de terror. En esos momentos es líder indiscutible gracias tanto al éxito de *El Coyote* (1944) como de otras colecciones dedicadas al *western* —*Novelas del Oeste* (1943), *Hombres del Oeste* (1947) o *Novelas del Norte* (1945)— y al género policial —*Serie Wallace* (1942) o *Misterio* (1943)—. En este contexto empieza a publicarse *Fantástica* (1945), «magazine de historias, leyendas y relatos impresionantes» según reza en sus cubiertas.

Por su aspecto externo es la publicación más parecida a las norteamericanas: cuentos ilustrados, a menudo en dobles páginas, por artistas de gran calidad; ausencia de novelas largas; material confeccionado ex

---

10.- Según especifica Alberto Lázaro en «La narrativa inglesa de terror y el terror de la censura española», publicado en el libro *Tiempo de censura* (eds. Trea, 2008), se autoriza la importación de algunos números, prohibiendo otros; el último que he podido ver con el precio en pesetas sobreimpreso al original es el n.º 21; es posible que a partir de entonces se proscribiese definitivamente su difusión.

profeso para la colección, portadas de inspiración fotográfica impresas a todo color. Sin embargo, hay diferencias con los *pulps* de terror foráneos: sadismo y horror están considerablemente rebajados, incidiéndose más en una fantasía de ribetes morales en la que los malvados son finalmente castigados que en la evocación de terrores puros; los cuentos que integran cada volumen no son, como cabría imaginar, de diferentes autores, sino que uno solo se encarga del contenido completo de cada número; más que a la tradición de la *ghost story* o a los espantos más modernos tipo *Weird Tales*, las narraciones incluidas en *Fantástica* toman su inspiración tanto del cine de la época con su cohorte de sabios locos y castillos góticos, como del Romanticismo español, pródigo en aparecidos, concepciones del Más Allá de trasfondo católico y temáticas enraizadas en nuestra tradición fantástica.

Formalmente la publicación, difundida en dos series durante 1945 y 1946, es irreprochable. Las cubiertas, firmadas por Moreno, se inspiran casi sin excepción en fotogramas de cintas como *La momia* (1932), *El doctor Frankenstein* (1931) o *El caserón de las sombras* (1932), con lo que actores fetiche del género como Karloff, Bela Lugosi o Lionel Atwill prestan su físico, en curioso proceso de identificación de sus rostros con las esencias del miedo mismo. Los dibujantes de los interiores dan lo mejor de sí, ofreciendo las más valiosas ilustraciones fantásticas de su época: Alex Coll, Francisco Darnís o Jaime Juez realizan en este sentido una labor modélica que nada tiene que envidiar a la de sus homólogos norteamericanos, evocando los ambientes turbios y macabros que las narraciones exigen; de forma parecida cabe hablar del diseño, dinámico y funcional, integrando dibujos y textos en inusual armonía. Todo muy por encima de la calidad de unos cuentos raramente memorables debidos a autores como Manuel Vallvé, H. C. Granch (Enrique Cuenca Granch), Federico Mediante o Alberto Arnau, a quienes se nota incómodos en un género que parece resultarles ajeno. Algo semejante sucede a los lectores, más inclinados hacia otros ámbitos, por lo que tras dieciocho números *Fantástica* deja de publicarse transcurrido apenas un año desde su aparición.

Aprovechando el extraordinario éxito de *El Coyote*, Plaza decide en 1947 lanzar al mercado una revista de historietas con el mismo título, encabezada por las adaptaciones gráficas del personaje de José Mallorquí. En poco tiempo el semanario se consolida como uno de los mejores de la historia del tebeo nacional, con una impresionante nó-



Los cuentos incluidos en la serie de novelas *Fantástica*, todos debidos a autores españoles, inspiran algunas de las historietas aparecidas en el semanario de aventuras ***El Coyote***, publicado por Germán Plaza desde 1947







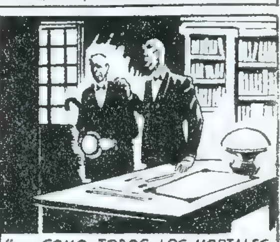












Arriba, un inusual pacto diabólico vigorosamente plasmado por Francisco Darnís; en páginas siguientes más imágenes procedentes de ***El Coyote***: engendros lovecraftianos de Julio Ribera y árboles antropófagos en la serie de realismo fantástico *Los misterios del mundo*

mina que incluye veteranos como Francisco Darnís o Manuel Urda, seguidores de las tendencias más actuales como Francisco Hidalgo, Alfons Figueras o Miquel Ripoll, y firmas de estilo clásico tan apreciadas por los lectores como las de Adriano Blasco o Vicente Roso, además de material extranjero, italiano y británico principalmente, de notable calidad. Dedicada a la aventura en todas sus facetas, en sus páginas van apareciendo adaptaciones en viñetas de muchos de los *pulps* publicados por la editorial, los episodios de *El Encapuchado*, *Mac Larry* o *El Corsario Azul*, además de personajes multimedia como Taxi Key, héroe detectivesco de un serial radiofónico y una película.

Siguiendo esta tendencia, que busca reforzar entre el público las creaciones de la firma, aparecen algunas breves historietas tomadas de relatos publicados en la serie *Fantástica*. Son episodios sueltos a los que no se agrupa bajo ninguna cabecera publicados intermitentemente entre 1949 y 1951, antes de que la censura tome cartas en el asunto. Francisco Darnís, que ha demostrado sobradamente sus dotes para la creación de ambientes tenebrosos, se encarga

de *El hombre enigma*, adaptación del relato de Manuel Vallvé *La muerte como solución*, protagonizado por un bondadoso cadáver viviente que merced a un pacto diabólico deambula por el Londres en llamas de los bombardeos, o *Terror en el aire*, una venganza de ultratumba entre pilotos aéreos. Además de estos relatos Darnís es responsable de otros cercanos al género, como *El monstruo marino*[11], donde asoma un humanoide escamoso que prefigura al evocado en el filme *La mujer y el monstruo* (Jack Arnold, 1954); o *Una aventura de Mortimer*, historieta de ecos cinematográficos en la que un robot asesino hace de las suyas en el sombrío interior de una mansión.

Además de Darnís, el otro autor dedicado en ***El Coyote*** al género de miedo es Julio Ribera, dibujante deseoso de conectar con las corrientes más modernas de su tiempo, representadas en la historieta por autores como Frank Robbins; por la estética del cine negro americano, o musicalmente por el jazz, tendencias todas vistas con recelo por las instancias oficiales. Con el tiempo Ribera marcha a Francia —no es de extrañar que el ambiente patrio le resulte asfixiante— donde lleva adelante una fecunda carrera como autor de cómic. En estas cortas historietas asoman todas sus filias, algo que se agradece en el panorama del tebeo, poco acostumbrado a tales transgresiones.

Así en *La danza maldita* ilustra un argumento de J. P. Vallmajor centrado en una historia de vudú, con sus hechizos y sus muñecos llenos de alfileres. La historia discurre en un cabaret, con desacostumbradas referencias (estamos en 1948) tanto a músicos como Art Tatum o Dizzy Gillespie como al uso recreativo de la marihuana por parte de los asiduos de la noche. Más sorprendente aún es su siguiente incursión en el género de la mano del mismo guionista, *Cosas del mar*, un relato netamente lovecraftiano —entonces el autor permanece inédito en España salvo por algún texto publicado en la escasamente difundida *Narraciones Terroríficas*— donde un náufrago asiste en una cueva submarina a la transformación de los cadáveres de sus compañeros en seres escamosos en todo semejantes a los profundos de Insmouth.

Sus otras historietas de miedo representan igualmente un soplo de aire fresco: tanto *Asesino de madera*, en la que un músico se obsesiona con su instrumento hasta el punto de creerse acosado por él, como *Pesadilla*, son relatos de terror psicológico, inédito en el cómic español, en los que todo sucede en la mente de sus protagonistas en viñetas de inusual ánimo vanguardista. El argumento de esta última, aunque no se acredite así, es

11.- .Adaptación del cuento de Alberto Arnau *El Hombre Pez*, publicado en el n.º 1 de la serie Extra de *Fantástica*.

adaptación del primero de los episodios del filme británico *Al morir la noche* (1945), logrado intento de renovar temática y estéticamente el género muy en sintonía con las inquietudes creativas del joven Ribera.

Hay, además de estas atípicas historietas de terror, otras en ***El Coyote*** que componen una curiosísima serie. Se titula *Los misterios del mundo*, episodios de dos páginas ilustrados por Francisco Darnís que, con aire de reportaje, se consagran al mundo de lo enigmático tal como más tarde lo entienden divulgadores como Jiménez del Oso o Iker Jiménez. Lo singular es el tratamiento que se da a las historias, presentadas como auténticas, con ese clásico final que deja en el aire interrogantes sin resolver.

Reptiles gigantes en la mejor tradición de la serpiente de mar; anécdotas históricas trufadas de prodigios; el encargo a Mozart por una figura enlutada y luciferina de su *Réquiem*; cuentos de fantasmas narrados como hechos reales; maldiciones de ídolos exóticos robados a sus devotos; semblanzas inventadas de personajes como Nostradamus; elucubraciones sobre la clonación de dinosaurios a partir de huevos congelados en Siberia; plantas carnívoras devoradoras de doncellas; los concurridos e inexistentes cementerios de elefantes; incluso varios episodios consagrados a la suerte corrida por el explorador Percy H. Fawcett, desaparecido en el Amazonas en 1925 —tema muy querido por cuantos amamos la jungla, los caníbales y las civilizaciones perdidas—, a quien se presenta vivo, sea leproso enloquecido y deforme, sea como dios de una tribu de antropófagos… A excepción de los platillos volantes, que todavía no están de moda, por las páginas de *Los misterios del mundo* desfila cuanto pueda hacer las delicias de cualquier *fan* de lo *outré*, una de las primeras muestras habidas en nuestro país de este popular subgénero, realismo fantástico *avant la lettre*, que tanta fortuna goza hasta hoy.





El Campeón, revista de vida efímera que Bruguera lanza al mercado en 1948, puede considerarse como la primera cabecera española de historietas dedicada casi en exclusiva al género fantástico y terrorífico

LA SOMBRA DEL INSPECTOR DAN ES ALARGADA

Deseosa de explotar la veta fantástica abierta por el éxito del **Inspector Dan** y animada por la fortuna que acompaña a Plaza con su semanario ***El Coyote***, Bruguera inaugura una revista en la que predominan las historietas de aventuras. Aunque hay que precisar: siguiendo la estela de Dan, una buena parte de las páginas de ***El Campeón*** (1948), que tal es el nombre de la nueva publicación, están trufadas de horror, suspense y ciencia ficción, algo hasta entonces nunca hecho. La mayoría de los guiones corren a cargo de Rafael González, hombre clave en la evolución del género en esos difíciles años, mientras que a los lápices figuran los más destacados colaboradores de la casa: Bosch Penalva, Miquel Ripoll, Juan Ferrándiz, Ángel Pardo, Francisco Hidalgo, Darnís o Eugenio Giner. El resultado es una de las publicaciones mejor concebidas y confeccionadas de la década; lástima que su difusión solo abarque los meses de marzo a diciembre de 1948, desapareciendo con solo veinte ejemplares publicados.

Más allá de la valía de sus historietas, lo más notable de ***El Campeón*** es la forma en que el terror impregna la mayor parte de sus páginas, sean o no del género. Los episodios policiales están repletos de asesinos sádicos, figuras encapuchadas, falsos espectros, mansiones góticas y otros elementos familiares; una serie como *Erik, el Enigma Viviente* (Bosch Penalva), historia de superhombres que prefigura al *Robocop* de los ochenta, juega igualmente con la iconografía del miedo; la primera aventura del *Doctor Niebla*, personaje procedente de la novela popular que al terminar la revista pasa a las páginas de ***Pulgarcito***, le enfrenta nada menos que a Jack el Destripador; las interesantes relecturas del cine negro americano que realiza Hidalgo con su *Dick Sanders detective amateur* incluyen motivos como hachas ensangrentadas, locos furiosos o felinos de carácter presuntamente sobrenatural; *Heliodoro Hipotenuso*, uno de los cómicos y patéticos personajes de Manuel Vázquez, deambula entre calaveras, arañas y esqueletos metidos en armarios en *El misterio de la casa apolillada*; incluso *Raúl de Montrose*, un héroe de las cruzadas ilustrado por Ángel Pardo, se las tiene que ver con sarcófagos que se abren desde dentro en el interior de una pirámide egipcia... Todo en las páginas de ***El Campeón*** rezuma misterio, intriga, escalofrío, lo que le confiere una personalidad única en el panorama del tebeo clásico, aunque las series que aquí interesan son las insertas en el terror: **Bruce Loogan**, **Doctor Craft**, **Robert King enviado especial** y sobre todo **Red Grey en el Caserón de la Muerte**.

Miquel Ripoll Guadayol, que firma como Ripoll G, es uno de los autores más intere-

santes de la posguerra española. Colaborador en las revistas de Germán Plaza y autor de algunos cuadernos para Bruguera, destaca entre todos los de su generación por su estilo a caballo entre el realismo y la caricatura, con un ejemplar dominio del encuadre, la composición, los juegos de luces y el movimiento y expresividad de las figuras. Sus páginas son un prodigio de lenguaje gráfico repletas de enfoques y perspectivas insólitas, con una línea vigorosa y un aire experimental, casi vanguardista, muy cercano a ese expresionismo cinematográfico algo domesticado tan en boga en el Hollywood de los cuarenta.

Para ***El Campeón*** realiza, con guion de Rafael González, los episodios de **Bruce Loogan**, un inspector de Scotland Yard aficionado a fumar en pipa cuyas aventuras emulan perfectamente el ambiente lúgubre de la saga Sherlock Holmes que hacen célebre entonces Basil Rathbone y Nigel Bruce. Muy populares en España, son cintas que muestran una Inglaterra oscura y sofocante llena de caserones antiguos, mujeres fatales, cuellos duros, asesinatos macabros, caballeros provectos y perpetuo misterio. Elementos que se encuentran en el héroe de Ripoll por más que como en estas películas lo sobrenatural nunca acabe de serlo, en un juego equívoco lleno de sugerentes matices. Los títulos de las historietas no pueden ser más explícitos: *El ladrón de cerebros*, *La mano del muerto*, *Horror en el pasillo negro* o *El resucitado* proclaman a las claras su vocación.

Un criminal que usa carne sintética para deformar su rostro a voluntad, como hace el asesino del filme de Michael Curtiz *El doctor X* (1932); un espectro grotesco que al dar las doce recorre los pasillos de un caserón buscando a quién estrangular; un asesino encapuchado que muestra predilección por las señoritas de buen ver; un muerto cuya mano amputada sigue persiguiendo a sus víctimas: motivos inequívocamente terroríficos por más que todos tengan explicación racional. Y es que las aventuras de Bruce Loogan, como las películas del Sherlock Holmes de Rathbone, no son estrictamente de terror, pero ambas se consumen como tales gracias a su estética de sombra y tiniebla, en este caso la que el dibujo de Ripoll concibe a base de secuencias insólitas en las que manda la expresividad. El pequeño tamaño de las viñetas —llega

Un hábil uso de los primeros planos, una planificación asombrosamente moderna y un dominio total de la iluminación por parte de Ripoll convierten a **Bruce Loogan**, pese a sus finales "racionales", en genuino personaje de terror





a incluir hasta veinticuatro por página— o el exceso de textos son defectos, o mejor dicho características, propias del tebeo de la época ya vistas en **Inspector Dan**, que en todo caso no impiden el lucimiento de quien es narrador de primer orden, capaz de transmutar en fantástico lo que no es.

Magia negra de verdad es la que aparece en los episodios de **Doctor Craft**, escritos por Rafael González e ilustrados por un desconocido Girbau, de quien casi nada se conoce. Representan una tendencia entonces presente en el género, la del terror africano[12], el miedo a la negritud, incomprensible y amenazadora por ajena a valores y categorías occidentales, lo mismo que el Peligro Amarillo que Asia encarna. Encontramos al doctor Craft, neurólogo apuesto y fumador de pipa, de fiesta en un cabaret donde irrumpe un gorila matando a varios de los concurrentes. A partir de ahí se ve envuelto en una aventura en la que no falta una muchacha embrujada, el eco del *tam-tam* resonando en la noche urbana, un hechicero capaz de proyectar su imagen desde la jungla hasta Londres y una deidad siniestra y vegetal que se alimenta de doncellas vivas. Hoy políticamente incorrecta, es historia disfrutable con un tratamiento gráfico que se queda corto a la hora de expresar el exotismo requerido.

Eugenio Giner es dibujante lento, según propia confesión, a quien no le gusta tener demasiados encargos que le impidan tratar sus páginas con el mimo que merecen. Pero en 1948 está en plena cresta de la ola, con la aventura de Dan *Espectros en la niebla* arrasando en ***Pulgarcito***. Y ***El Campeón*** es, no se olvide, su hijo espiritual, así que el público difícilmente perdonaría su ausencia en el semanario. A regañadientes acepta la

12.- Tendencia hoy políticamente incorrecta pero muy viva en el cine fantástico, con títulos como *Congo* (*Kongo*, William J. Cowen, 1932), *Black Moon* (Roy William Neill, 1934), *Yo anduve con un zombie* (Jacques Tourneur, 1943) o *The Disembodied* (Walter Grauman, 1957).



Horror para todos los gustos en *El Campeón*: hechicería y vudú en los episodios de **Doctor Craft**; un híbrido de ciencia ficción y terror en los de **Robert King**, de Eugenio Giner; y un estreno en la historieta del **Doctor Niebla** con un rival a la altura del personaje



Con un esquema cien por cien cinematográfico, se presenta a una serie de personajes arquetípicos —el héroe, la muchacha formal, la estrella de cine, un cómico, un militar, un sabio fumador de pipa y un par de gánsteres— que viajan a bordo de un avión. El aeroplano topa con un aerolito que lo atrapa en su estela desplazándolo hacia el espacio, donde finalmente acaba por aterrizar en un planetoide desconocido y fofo —«un mar de merengue», lo definen— donde los pasajeros dan con sus huesos en unas cuevas infernales en las que son exterminados uno a uno por los feroces monstruos que las habitan.

confección de una nueva serie que se publica en la cabecera, **Robert King enviado especial**, incursión en ese género híbrido que es la ciencia ficción de terror del que títulos como *Alien* (Ridley Scott, 1979) son perfecto emblema. Algo poco frecuente en el panorama de la historieta de 1948, no solo española sino de Europa entera.

Verdadero festín donde el aficionado nada echa en falta, es pionera mezcla *pulp* de *Alien* y *El mundo perdido* en la que abundan las escenas al borde del paroxismo, los tentáculos viscosos, las cosas que se arrastran y los pares de ojos que brillan en la oscuridad. Todo va de mal en peor hasta el final,





cuando tras afrontar criaturas serpenteantes y lluvias radiactivas los supervivientes consiguen regresar a la Tierra. La atmósfera es opresiva, sin alivio alguno; la narración, pausada, verosímil en sus tiempos ya que no en su argumento; los secundarios, pese a su carácter de estereotipo, están perfectamente definidos como entes individuales, al estilo del mejor Hollywood; la estética, tenebrosa y oscura como corresponde al género. Giner se muestra a la altura de sus mejores trabajos; minucioso y festivo, oscuro y lúcido, parece disfrutar cada página tanto como sus agradecidos lectores. Cuando finaliza la publicación de **Robert King** es **El Inspector Dan** en persona quien se traslada a las páginas de ***El Campeón***, enfrentándose a Fu Manchú tal como se vio antes.

Seguramente muchas de las personas crecidas durante los años sesenta y setenta recuerden aquellas postales navideñas de Marías aniñadas de ojos enormes, jesusitos retozones y pastorcillos impúberes vestidos de primorosos remiendos. Una luz prístina, casi sobrenatural, acompañaba esas figuras mil veces vistas, tanto en los *christmas* como en aquellos cuentos troquelados —*Miedito el buen fantasmito, La ratita presumida, Mari Pili en el biscúter, El urbano Ramón, Amadeo astronauta...*— que tantas veces fueron objeto de regalo en cumpleaños y demás festejos pueriles. Trabajos todos «plenos de rigor profesional y de ternura inmediata, con sus bloques de angelotes y pastorcillos y nubes coloristas de gran hechizo»[13] que consiguen, en difícil pirueta, evitar la cursilería en que incurren sus imitadores. Tal estética, impecable en su ejecución y peligrosamente relamida, fue tan difundida que hasta se identificó a su creador con el estilo, mil veces copiado pero nunca igualado, convirtiendo aquellos dibujos en uno de los iconos más perdurables de los años del tardofranquismo. Su obra se coló de una u otra forma en la inmensa mayoría de hogares españoles, por lo que hoy es justamente reivindicado. En palabras de la especialista María Fidalgo: «Pocos entonces sabían el nombre de Ferrándiz, aunque firmaba todas sus tarjetas en mayúsculas, y hoy posiblemente lo si-

13.- Cuadrado, Jesús: *Diccionario de uso de la historieta española 1873-1996*, La Compañía Literaria, Madrid, 1997.



gan desconociendo, pero puede afirmarse con rotundidad que nadie que fuera niño y no tan niño en estas décadas pudo olvidar este universo de imágenes y escenas beatíficas que quedaron grabadas en el imaginario colectivo de las navidades de antaño para no irse jamás, siendo parte inherente de los recuerdos navideños de un siglo, de una manera silenciosa e inconsciente pero asombrosamente nítida en la memoria»[14]. Lo que poca gente sabe es que el creador de tan entrañables escenas es responsable de la historieta más clara y abiertamente terrorífica de los primeros sesenta años del



Muertos que desfilan cuando el reloj da la medianoche, una estética expresionista de insólito vigor y unas formas más cercanas a los *horror comics* estadounidenses que a ningún tebeo nacional: **Red Grey en el Caserón de la Muerte**

cómic español, publicada en las páginas de ***El Campeón*** con el nombre de **Red Grey en el Caserón de la Muerte**.

Juan Ferrándiz nace en Barcelona en 1917, formándose en su Escuela de Bellas Artes. Tras la Guerra Civil participa en algunas producciones de dibujos animados e ilustra cuentos infantiles para editoriales como Hymsa, Baguñá o Roma. Es a partir de 1952 cuando emprende la creación de sus populares *christmas*, más o menos por las mismas fechas en que comienza su colaboración con la firma valenciana Vilcar, con la que lanza al mercado una colección de cuentos troquelados que conoce innumerables ediciones hasta entrados los años setenta. Poeta y escultor, su obra en historieta es escasa, limitándose a unas pocas páginas para la publicación ***Junior Films*** y a esta prodigiosa aportación al tebeo de horror: en total, menos de cuarenta páginas de una madurez y calidad asombrosas.

El novelista norteamericano Red Grey llega en la noche hasta la posada situada en el pantano de Yourmot. «Lo que me gusta de este lugar es el ambiente misterioso y sombrío», le dice al mesonero; como confirmando sus palabras poco después es asaltado por un orate de ojos desorbitados que asegura haber visto un fantasma. Acompañado por Bob, uno de esos niños animosos nacidos

14.- Casares, María Fidalgo: «El artista Juan Ferrándiz y el imaginario de la infancia en la Navidad de la segunda mitad del siglo XX», en Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes (cervantesvirtual.com).

para ser ayudante de un héroe, Grey explora los bosques que rodean su alojamiento solo para descubrir la esquelética figura de un muerto viviente que penetra en un castillo de los de piedra sillar y cúpulas cónicas. Introduciéndose por un pasadizo subterráneo, Red y su pequeño amigo se ven inmersos en un mundo de pesadilla donde los armarios ocultan cadáveres que vuelven a la vida cuando el reloj da las doce, hordas de sicarios de cráneo afeitado deambulan por los pasillos y muchachas encerradas en mazmorras gimen pidiendo auxilio. Toda la aventura transcurre entre muertos ambulantes, lóbregas estancias, interminables escaleras, laboratorios de infernal cacharrería y un villano encapuchado que aspira, no puede ser menos, a convertirse en dueño del mundo. Su desquiciado plan consiste en matar a la humanidad para revivirla después, convertidos todos en zombis sin más voluntad que la suya.

Terror, pues, de raigambre folletinesca, con malvados enmascarados, un héroe al rescate de una dama, un castillo que cada noche se hunde en el subsuelo para resurgir al día siguiente, lugares tenebrosos, monstruos horrendos y un pronunciado aroma de desesperación y locura que impregna sus viñetas. Todos estos elementos recuerdan los empleados tiempo atrás por Canellas Casals en narraciones del estilo de **Los Vampiros del Aire**, con la diferencia de que aquí la trama es coherente y las formas que se manejan, plenamente modernas.

Dos factores la convierten en un clásico del género: por un lado, su extraordinario tratamiento gráfico; por otro, que no hay explicaciones inverosímiles que tranquilicen al lector ni trampa alguna: los cadáveres am-

En esta página y siguientes, quirófanos infernales, aparatos de rayos, zombies asesinos y una puesta en página de radical modernidad hacen de **Red Grey** una de las obras maestras del género en toda la historia del cómic español





bulantes son muertos devueltos a una existencia sin conciencia ni voluntad, auténticos zombis, primeros en asomar en los tebeos españoles en páginas verdaderamente aterradoras: memorable es la secuencia en la que uno a uno, parsimoniosa y terriblemente, despiertan, salen de sus féretros y emprenden ciego desfile por los pasillos en penumbra.

Contemplar las páginas de **Red Grey** es un goce para la vista y una completa sorpre-

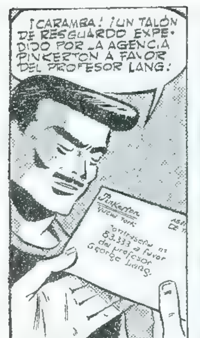


sa para cualquier lector que haya seguido la evolución del cómic español. Secuenciación, enfoques, estilización de las figuras, profundidad de campo, contrastes lumínicos, uso de claroscuros: todo es nuevo. Nadie hasta el momento ha elaborado contrapicados semejantes, nadie se ha molestado en recrear así la estética de un expresionismo que, más que en el del cine americano contemporáneo, se inspira en el alemán de primera hornada, con esos seres grotescos, la omnipresencia de las sombras, el protagonismo de los ámbitos sobre las personas, la forma de esculpir el espacio a partir de la luz. De los artistas de su tiempo solo cabe emparentar a Ferrándiz con Will Eisner, cuya obra difícilmente puede conocer entonces el autor catalán[15]; su forma de concebir el género está más cerca de los *horror comics* norteamericanos que de cualquier otro autor español o europeo. A la vista del resultado resulta difícil creer que esta sea su única historieta de importancia antes de pasarse definitivamente a la ilustración: si en una obra primeriza demuestra tan apabullante madurez, qué no podría ofrecer de haber proseguido su carrera. Algo más de veinticinco páginas bastan a Juan Ferrándiz para convertirse en uno de los autores más sólidos de la década, presencia efímera pero insoslayable en el panorama del tebeo nacional.

Además de en ***El Coyote*** y en ***El Campeón*** aparecen historietas de terror en otras revistas de este período, justo antes de que la censura dicte un reglamento que regule el contenido de los tebeos. ***Detector*** es una singular publicación centrada en el género policial que publica Hispano Americana de Ediciones en 1951. Contiene relatos y artículos en torno al tema e historietas tanto propias como estadounidenses: **Kerry Drake**, de Alfred Andriola, **Rip Kirby**, de Alex Raymond o **X-9**, de Mel Graff. Las cubiertas presentan fotografías de un héroe español, Eugenio Danyans, acechando pistola en mano, libertando muchachas raptadas o inclinado sobre cadáveres, sencillos montajes de coloración rancia cuya candidez es su mayor encanto.

Lo singular es que este señor existe; en el n.º 1 se presenta, delgado, vestido de gabardina y con una pipa entre los labios, como «psicodetective y asesor técnico de Detector, personaje famoso en Inglaterra y Estados Unidos que contestará a todas las consultas que le hagan los lectores escribiendo a esta revista»; cuando llegado el n.º 10 la publi-

15.- La primera edición de ***The Spirit*** en España la realiza ediciones Iberoamericanas en 1948; la segunda Joaquín de Haro en 1950. Ambas constituyen sendos fracasos comerciales.

















Eugenio Danyans, personaje catalán de existencia real, descubre en su vida en viñetas al monstruo de Frankenstein en poder de un doctor loco de los de bata blanca y cráneo afeitado, por encargo del licántropo Larry Talbot

cación debe cerrar debido a su mal resultado comercial, la razón que el editor da a los compradores no puede ser más estrambótica: ***Detector*** no puede seguir porque «... quien ha sido su asesor técnico, don Eugenio Danyans de la Cinna, se traslada a los Estados Unidos llamado por el F.B.I. para colaborar en determinado asunto de espionaje y [...] la partida de Danyans significa la terminación de la revista»[16].

Aunque no es posible certificar la exactitud de lo que Danyans cuenta allí sobre sí mismo, los hechos le confirman como personaje heterodoxo si bien de vida más prosaica que la de su *alter ego* de papel: nacido en 1929, padre de dos hijos, director de un liceo, predicador evangélico, exegeta bíblico e investigador sobre Ovnis con varios libros editados, algunos centrados en la relación entre los extraterrestres y Dios. Y durante un tiempo detective de tebeo, que no es poca cosa.

En ***Detector*** escribe artículos entre lo policial y la ciencia bizarra: *Madame Layla la clarividente de fama mundial*, *La psicodactilocospia* o *Qué es la licantropomorfía*, además de protagonizar historietas que ilustra con su acostumbrada maestría Miquel Ripoll. Su temática, como toda la de la publicación, es policial, aunque un par de veces se desliza hacia terrenos de interés aquí, como en *La secta del Dragón*

16.- En este último número se da una crónica pomposamente divertida del homenaje que sus compañeros le ofrecen en su despedida, con algunos párrafos impagables: «Parto, pero me quedo con vosotros, dijo Danyans. Seguidamente, el rapsoda y poeta Antón d´Edo recitó diversas poesías, siendo la más destacada de ellas la titulada *Eugenio, eres un genio*».



Todo en "**S**" es puro anacronismo: desde sus historietas, que prescinden del bocadillo, a su aspecto, en las antípodas de otras publicaciones de su mismo año. Historieta de Albert Mestre y fragmento de portada de Athos Cozzi, en la página siguiente

Invisible: «¡¡Fu Manchú!!» —exclama un enfurecido Danyans— «¡El diabólico doctor Fu Manchú, a quien todos creíamos muerto víctima de su ambición sobrehumana cuando pretendió la conquista de Asia con el sagrado cetro del Gran Khan!» ...un enfrentamiento breve resuelto en solo dos páginas pero realizado con mimo, pericia gráfica y amor al tópico, receta que nunca falla.

Más valioso es su encuentro con el monstruo en el episodio *El manuscrito de Frankenstein*. En el despacho del investigador español se presenta nada menos que Larry Talbot, el Hombre Lobo de las películas, en busca de cura para su mal. Tratando de ayudarle nuestro hombre acaba dando, en estado de animación suspendida, con la criatura obra de Frankenstein. La guarda en su laboratorio un sabio loco que se ha apoderado tanto del monstruo como del diario del doctor que quiso ser Dios. Danyans recupera el manuscrito para entregárselo a Talbot, que igual que en el filme *Frankenstein y el Hombre Lobo* (1943) está convencido de que en sus páginas se halla la clave que le permitirá librarse de su maldición. Igual que la anterior se trata de una historieta breve y sin pretensiones, pero que cuenta con un guion loco, fresco y desprejuiciado y con la excelente planificación y juegos de luces de Ripoll, más que de sobra para reivindicarla.

Aprovechando el auge que en este final de los cuarenta conocen cabeceras centradas en la historieta realista como ***Chicos***, ***El Coyote*** o ***Aventurero***, otros editores intentan probar fortuna, cada cual a su manera. Joaquín Buigas, responsable desde su creación del veterano ***TBO***, emprende la publicación de una revista sucintamente bautizada como ***S***. Estamos en 1947 y sin embargo los ***Episodios y aventuras de S*** podrían ser de 1924 sin necesidad de cambiar absolutamente nada. Concebida formalmente como una réplica aventurera de ***TBO,*** adopta su mismo esquema, rellenando cada página hasta la saturación de historietas sin protagonista fijo, con abultados textos al pie de unas viñetas que prescinden del bocadillo, desatendida por sistema la secuenciación en imágenes. Es decir, negando la evolución del tebeo hispano de los últimos veinticinco años, una propuesta a tales alturas completamente desfasada.

Todo en ***S*** es puro anacronismo, lo que no quita para que hoy, tanto por eso mismo como por la calidad de colaboradores como Serra Massana, Tínez o Athos Cozzi, mantenga un enorme encanto. Entre el batiburrillo de historietas que publica —mu-



chas rescatadas del ***TBO*** de la etapa prebélica— figuran algunas de terror, en general tan impropias de su tiempo como todas las demás, que recurren a motivos ya un poco rancios como las casas encantadas —*El misterio del castillo*, de Saló—, los espectros de pega —*Un fantasma inofensivo*, de Tínez—, las leyendas españolas —*La venganza de los muertos*, de Mestre— junto a temas más en uso como los doctores locos —*Experimento siniestro*, firmada por Castellote— o las maldiciones tipo Tutankamón —*La momia fatal*, de Tínez—. Producción facturada en serie, ninguna llega a ocupar una página completa, con un tamaño de viñeta inferior al de un sello de correos, lo que imposibilita que pueda ofrecerse alguna obra de interés.

Excepto estas últimas, todas las historietas comentadas en este capítulo representan para el cómic español de terror su llegada a la modernidad. Tanto su estética como sus temas, los motivos en que se inspiran, sus modos visuales, la calidad de sus dibujos, su manera de narrar, de concebir el miedo... se encuentran en perfecta sintonía con las tendencias de su momento, con el cine que se consume en las salas, con la literatura *pulp* que hay en el kiosco, con las historietas que se publican en otros países de nuestro entorno. Es en estos últimos cuarenta, años de autarquía y aislamiento internacional, cuando artistas como Giner, Ripoll, Ferrándiz o Darnís llevan al género a su mayoría de edad, convertido en genuino hijo de su tiempo. Pero no dura mucho la alegría en casa del pobre: el cambio de década significa la implantación de una censura que corta de raíz su desarrollo.


DOSSIER NEGRO
REVISTA PARA ADULTOS · AÑO III
BARCELONA, JULIO 1970 · N.º 16
LA CAIDA DE LA CASA USHER
BASADO EN UN RELATO DE EDGAR ALLAN POE
y otras narraciones

CAPÍTULO 5

Horrores bajo sospecha

La viñeta muestra a un hercúleo joven, acompañado de un niño de taparrabo y turbante que grita aterrado a bordo de una barca: «¡Nos asaltan! ¡Y no son hombres, sino esqueletos vivientes!». El lector no entiende nada porque no ve asomar ni un hueso, solo una serie de siluetas vestidas de pijama integral, más ininteligibles que otra cosa[1]. Cambio de escenario: tres personas enterradas en la arena, de las que solo sobresalen sus cabezas, chillan asustadas: «¡Es horrible! ¡Son ratas gigantes! ¡Están acercándose, van a devorarnos vivos!»[2]. De nuevo el espectador busca, sin resultado alguno, a tales roedores, que han desaparecido de su vista como por arte de magia. Unas últimas secuencias: como niños jugando en el patio de recreo, unos *cowboys* se disparan unos a otros con revólveres invisibles[3]; el **Capitán Trueno** recorre el mundo de la aventura medieval impartiendo justicia con la vaina de su espada perpetuamente vacía; el **Guerrero del Antifaz** se lanza al asalto de una fortaleza turca al frente de un ejército totalmente desarmado; las lanzas que antes hendían carnes se limitan a rozarlas en la edición en color de **El Hombre de Piedra** de 1974; un suicidio se convierte en accidente fortuito en la reedición de **El Pequeño Luchador** publicada en 1960; el enfrentamiento del **Jabato** en 1960 con escamosos hombres peces se volatiliza cuando sus aventuras aparecen en color en 1969, lo mismo que sucede con la lucha de **Trueno** contra gigantes de la estirpe del Yeti, o cuando junto a Goliath y Crispín encuentra una tribu de enanos que cabalgan águilas: episodios enteros, autorizados poco tiempo antes, son proscritos más tarde de cabo a rabo.

[illegible]

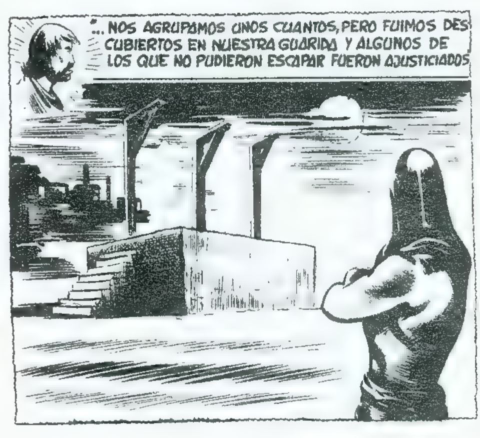
Son los efectos de las sucesivas leyes y organismos que desde 1952 ejercen la censura sobre los tebeos, regulando sus contenidos. Un objetivo que a la larga consiguen por completo, nefasto para el género cuya historia estamos contando aquí. Nadie piense, sin embargo, que esto de censurar y vigilar el contenido de los tebeos es una manía exclusivamente franquista: en los últimos cuarenta y primeros cincuenta otros países de

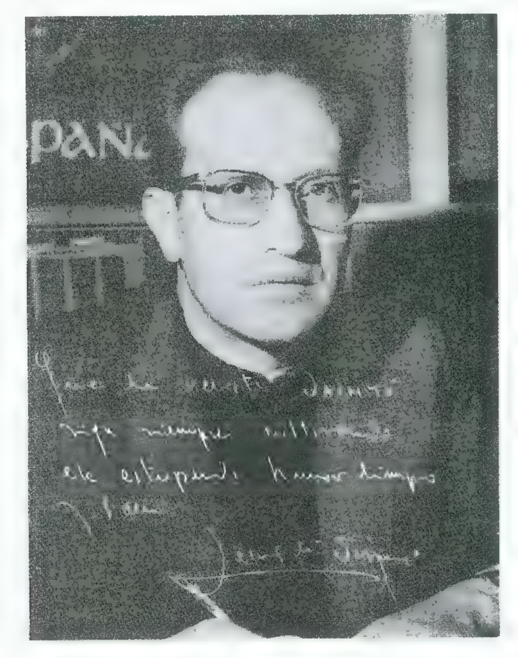
1.- Cuaderno n.º 5 de la colección **El Justiciero Negro**, ed. Valenciana, 1965.

2.- Cuaderno n.º 11 de **El Sargento Furia**, ed. Bruguera, 1962.

3.- Cuaderno n.º 12 de **El Californiano**, ed. Maga, 1965.







Al frente de la CIPIJ, el Padre Jesús Mª Vázquez (a la izqda.) emprende en los años sesenta una campaña para extirpar radicalmente cuanto huela a violencia en los tebeos. Arriba, dos viñetas de **Don Z** de las ediciones de 1959 y 1965 (Serchio, ed. Maga), en las que se aprecia la acción de la censura (esos reos borrados en la versión posterior)

nuestro entorno aprueban una legislación a tal efecto. La ley francesa de 16 de julio de 1949 dispone la creación de una *Commision de surveillance et de contrôle des publications destinées a l´enfance et l´adolescence* que se ocupa fundamentalmente de extirpar violencia y sexo de la historieta, además de imponer otras prohibiciones destinadas a salvaguardar la industria nacional frente a lo que consideran invasión de publicaciones extranjeras; la misma preocupación por la salud mental del lector infantil muestra el *Comics Code Authority* norteamericano implantado en 1948 a raíz de la cruzada contra los *comic-books* emprendida seis años más tarde por el psiquiatra Frederic Wertham, cuyo principal blanco son los tebeos de terror; estos se hallan igualmente proscritos en el Reino Unido desde la aplicación de la *Harmful Publications Act* de 1955; Canadá lo ha hecho anteriormente mediante la llamada ley Fulton en 1948[4]... Y aunque la norma francesa sirve de modelo para redactar la española, según reconocen sus mismos autores, las peculiaridades ideológicas de la dictadura no pueden dejar de aflorar en la nuestra.

Las fases en que se impone este control responden a distintos momentos políticos. En la inmediata posguerra se deja al criterio de cada editor la regulación del contenido de sus publicaciones; bien se preocupa el empresario, para no perder tiempo y dinero, de no

4.- Fernández Sarasola, Ignacio: *La legislación sobre historieta en España*, Asociación Cultural Tebeosfera, Sevilla, 2014.









En 1964 la censura endurece su criterio, proscribiendo historietas editadas solo unos años antes. En la edición de **Bengala** de 1965 la calavera desaparece del pecho del malvado, suprimiéndose también parte del diálogo autorizado sin problema en 1958. (L. Ortiz, ed. Maga)

contravenir las «sugerencias» que recibe por parte de la censura previa a que debe someter toda publicación. En esos momentos la violencia, contra la que más tarde se emprende una guerra que alcanza en los años sesenta y setenta su máxima expresión, no es cosa que preocupe en exceso: un país recién salido de una cruenta guerra civil, aislado en un continente igualmente en guerra, muestra encallecida sensibilidad ante la muerte, la sangre o la tortura, hechos cotidianos cuyo reflejo en la ficción apenas conmueve. Algo semejante ocurre con el sexo, con el que hay —dentro de lo que cabe— cierta permisividad en la viñeta mientras el estamento militar tiene en el gobierno mayor peso que el clerical. Las circunstancias cambian cuando el Eje pierde la Guerra Mundial, declinando la influencia de falangistas y generales en favor de una Iglesia que va a efectuar simbiosis con el Régimen: la idea misma de España se identifica con el franquismo, y éste con el catolicismo, de modo que la religión pasa a convertirse obligatoriamente en esencia indisoluble de cualquier españolito de a pie.

El Ministerio de Información y Turismo establece en 1952 una Junta Asesora de la Prensa Infantil compuesta por representantes de distintas facciones afectas al poder, entre ellas la Comisión Episcopal de Prensa e Información, la Sección Femenina de Falange, la Asociación Católica Nacional de Padres de Familia, el Frente de Juventudes o el Gabinete Santa Teresa de Acción Católica. Gentes pías y ultramontanas son quienes se encargan de elaborar las *Normas sobre la Prensa Infantil*, elevadas a rango de ley en el Consejo de Ministros del 24 de junio de 1955. Un poco más tarde, en septiembre de 1962, la Junta se sustituye por la llamada Comisión de Información y Publicaciones Infantiles y Juveniles (CIPIJ), que bajo la dirección del sacerdote Jesús M.ª Vázquez[5] va a encargarse de endurecer la postura hasta entonces adoptada, ampliando las prohibiciones y aplicando la ley con todo rigor. Tanto la Junta como la CIPIJ cuentan con sucursales en las ciudades donde se radica la industria —Barcelona, Madrid y Valencia, fundamentalmente— ante cuyos delegados debe presentarse todo tebeo previa su publicación. Ellos son en la práctica los encargados

5.- La figura más significada en este sector es la del dominico Jesús M.ª Vázquez, consejero del Instituto de Opinión Pública, director de la Universidad Laboral de Córdoba y secretario general de la CIPIJ entre otros cargos más. Su objetivo al encargarse de vigilar el contenido de las historietas es, según declara, que éstas sirvan «para vigorizar los sentimientos religiosos. Es preciso que [los tebeos] tengan el sentido católico que impone nuestra condición de españoles». (J. M. Vázquez, op. cit.)





El sexo, y en especial el cuerpo femenino, son desde siempre obsesión de toda censura. A la izquierda, viñeta de una edición iberoamericana de **The Phantom**, para su distribución en prensa; a su lado, la misma tal como se publica en la edición española de **El Hombre Enmascarado** de editorial Dólar en 1965

de aplicar las directrices del Ministerio, o sea, subir escotes, alargar faldas, tachar espadas, suprimir viñetas, borrar crímenes, proscribir ironías y otras labores encaminadas a salvar el alma de los lectores. Aunque sea a costa de sacrificar muchas otras cosas.

Como puede imaginarse, la moral y la religión son la preocupación principal de estos censores. La ley de 1955 recoge algunas prohibiciones acordes con las de otros países, como la de ridiculizar la autoridad, no permitir el descrédito de la patria, eliminar de la historieta las relaciones sexuales, los ataques a las leyes vigentes, la glorificación del criminal, la exaltación del suicidio, el adulterio, la toxicomanía o el alcoholismo, etc. Junto a estos hay otros más particulares, que revelan la profunda identificación entre franquismo y catolicidad: hay que «separar ángeles y hadas, porque no son armónicos y pueden traer confusión a las mentes infantiles»; evitar «toda construcción de la fantasía que sobreestime el papel de la técnica frente a los valores espirituales»; se prohíben expresamente los «cuentos en los que se invoque al Diablo para obtener algún éxito»; es preciso «huir del naturalismo de fondo panteísta» o rechazar las «historias en que la trama contenga ejemplos muy destacados de laicismo, impropios de un país católico», así como la «descripción de ceremonias del culto protestante, que pueden confundir a los niños», lo mismo que las de «sesiones espiritistas, si no es para descubrir su superchería». La verdad es que poco de esto, por no decir nada, ha asomado hasta entonces en la viñeta española, sea de la posguerra o de la época republicana, por lo que no se sabe muy bien qué tebeos debieron leer los redactores de la ley antes de elaborarla... si es que leyeron alguno.

Con respecto al terror el texto legislativo se muestra tajante. Ya el artículo 15 indica que se deben evitar «los dibujos o descripciones que puedan excitar morbosamente la sensibilidad de niños y adolescentes», lo que vale tanto para cualquier asomo de sexualidad, obsesión permanente de toda censura, como para las ilustraciones expresamente sangrientas. Algo que no reza con las morbosas descripciones de los tormentos sufridos por los mártires cristianos, pródigas en ese *gore* de sacristía tan bien visto por curas y educadores. El mismo artículo carga contra el policial, muy próximo tantas veces al de miedo, prohibiendo «las novelas o cuentos policíacos y de aventuras en los que se exalte el odio, la agresividad o la venganza», términos algo vagos que permiten una interpretación laxa de la norma.

Más claro y contundente se muestra el artículo 16 a la hora de abordar el género de miedo: «Las publicaciones infantiles evitarán las escenas terroríficas o de cualquier otra índole que puedan afectar profundamente al equilibrio psicológico del niño». Remacha la idea el



El celo extremo de la censura da lugar a escenas surrealistas, como la de este duelo a espada sin espadas que puede verse en una portada de la colección Quintín, pajecillo valiente que Ginés García ilustra para editorial Maga en 1965

padre Vázquez cuando, comentando este artículo en sus *Instrucciones para la orientación de las publicaciones infantiles* (1956), afirma que «para defender el punto de vista psicológico y formativo se prohíbe todo lo que produzca en la tierna alma del niño un impacto profundo de desequilibrio en sus apetencias. Las escenas terroríficas están expresamente indicadas, así como otras sensaciones nocivas, por ejemplo, la visión sombría y pesimista de las obligaciones de un buen cristiano». Así como con el policial y la aventura la redacción algo vaga del artículo deja una puerta abierta a cierta tolerancia, que de hecho existe durante toda la década de los cincuenta, con el terror no caben contemplaciones. En apenas dos líneas se destierra de la viñeta, cortándose la evolución de una temática que poco tiempo antes diese sus mejores frutos. Desde entonces y hasta avanzada la década de los sesenta, cualquier atisbo del género en nuestra historieta es un gol marcado a la censura, algo que se intenta hacer con desiguales resultados.

[illegible]

Acercarse a un kiosco en un momento cualquiera de los años cincuenta es encontrarse con cerca de medio centenar de tebeos semanales, la mayoría en formato apaisado, con cubiertas de colores chillones que invariablemente muestran escenas de acción. Son los cuadernos, la serie B de la historieta española, herederos naturales del folletín tanto en la concepción del producto —largas sagas protagonizadas por un héroe fijo— como en sus influencias y lugares comunes —el mundo de la aventura tal como la define la novela del XIX, revisitado igualmente por el cine y el *pulp*—, que, aunque vengan publicándose desde el final de la Guerra Civil, es en esta década cuando conocen su momento de esplendor. Producto de consumo inmediato, son relatos en los que la trama se supedita a la exhibición de portentos con el fin de crear emociones continuas, estableciendo una relación sentimental con el lector que pocos otros formatos han logrado alcanzar, e imponiéndose desde su modestia como un objeto cotidiano. Toray, Marco, Bruguera, Maga, Rollán, Ferma o Valenciana son firmas consagradas a esta y reconocible en los más variados ámbitos y entre todas las clases sociales actividad, junto a una plétora de sellos menores que intentan conquistar su lugar en un mercado cada vez más saturado.

Más de setecientas colecciones dan para mucho: hay obras maestras y atroces vulgaridades; productos cuidados y milagros de precariedad; temáticas que van desde el *western* o el policial a la fantasía heroica, el género de piratas, los espadachines, las aventuras medievales, la ciencia ficción o el *peplum* de la Antigüedad clásica. La imaginación no tiene límites más allá de los que marcados por la censura, que en 1952 se constituye como tal, en 1955 elabora su primer reglamento, en 1962 lo refuerza y en 1967, al calor de la Ley



El fotógrafo asesino, publicado cuando hace ya dos años que rige el reglamento que regula lo permisible en los tebeos, incluye temas que éste prohi-be expresamente como el sadismo, la drogadicción y la sexualidad enfermiza, algo insólito en las historietas del momento

de Prensa de Fraga Iribarne, efectúa sus últimas modificaciones, siempre con el objetivo de ejercer un control cada vez más férreo.

Eso no quiere decir que el cuaderno obedezca al pie de la letra las indicaciones del poder. La ley se aplica a veces con contundencia y otras con laxitud. Por más que sea a disgusto de radicales como el Padre Vázquez, la fantasía en su sentido más amplio campa profusa por sus páginas, muy a menudo en forma de esos monstruos que tan cercanos están al proscrito terror; el sexo, por mucho que se alarguen faldas y disimulen escotes, sigue presente de una forma subterránea en títulos tan emblemáticos como **El Guerrero del Antifaz**, oculto y disimulado pero listo para que el lector pueda rastrearlo a la primera. La violencia, más aminorada que en la década anterior, sigue omnipresente; aunque en teoría no deba existir sigue siendo asunto que al funcionario de turno no parece importarle demasiado, al menos hasta que a partir de 1962 se emprende una cruzada para erradicarla, de efectos grotescos y resultados desastrosos.

En cuanto a otros aspectos que preocupan a la censura, como el respeto a la religión o el aprecio por la patria, señalar que se respetan fielmente, que tampoco es el intrascendente cuaderno el lugar más indicado para iniciar debates en torno a valores como esos, por otra parte firmemente asentados en la sociedad de su tiempo. Lo que no significa, por supuesto, que estos tebeos sean vehículos de propaganda del Régimen como torticeramente se ha querido alguna vez hacer creer. Son productos de pura evasión sin más objetivo que distraer y emocionar al lector, idénticos a los que entonces se elaboran en otros países nada sospechosos ideológicamente como Alemania o Francia, donde por cierto aparecen traducidos la mayor parte de títulos españoles hasta entrados los años ochenta.

¿Y el terror? Como género, desaparece por completo. Lo cual no quiere decir que sus lugares comunes, sus modos o su iconografía queden desterrados; de una u otra forma se cuelan por la puerta de atrás en muchas colecciones por más que los censores se muestren en este aspecto particularmente intransigentes. Nunca como médula del relato, sino como atrezo, picante especia que otorga gusto más fuerte a argumentos demasiado semejantes entre sí. Guionistas y dibujantes se las ingenian para que un género que cuenta con tantos adeptos no desaparezca del todo, introduciéndolo en cuanto pueden para alegría de un lector que nunca desdeña la emoción. Ejemplos hay muchos, y aunque no es este lugar para enumerarlos todos, sí haré un repaso de los más significativos.



El primero es un caso rarísimo, un tebeo de miedo en toda regla abarrotado de elementos malsanos de los que más nerviosos ponen a los censores, increíblemente editado y distribuido en 1953, cuanto la Junta Asesora ya está haciendo de las suyas. Lo edita un sello madrileño menor, Gráficas Espejo, responsable de algunas series de novela popular, como número uno de su colección **Cuadernos Ilustrados de Sucesos**, contenedor de aventuras del más diverso pelaje, del policial a la ciencia ficción pasando por la crónica bélica. Son fascículos de veinte páginas de confección algo apresurada, de los que el más destacable es este primer ejemplar que ilustra Antonio Pérez Carrillo con un guión de F. N. Graw, seudónimo del escritor de bolsilibros Fermín Narvona, cuyas mañas como narrador para adultos quedan patentes en este tebeo.

Se titula **El fotógrafo asesino**, y visto su contenido, es inexplicable que se autorizase su publicación. Tal vez por tratarse de una editorial menor, tal vez porque la portada es completamente anodina —dos señores de corbata zurrándose, con una chica atada al fondo que pasa casi desapercibida—, tal vez porque el estilo del dibujo no resulta terrorífico el censor de turno no le prestase demasiada atención… no lo sé. Pero el argumento no puede ser más provocador: una muchacha recién llegada a New York soñando con ser una estrella de Broadway es seducida por un fotógrafo que la lleva a su estudio, donde la amarra a una silla eléctrica. Desquiciado por completo, pretende electrocutarla para fotografiar el instante preciso de su muerte[6]. Una vez conseguido su propósito, de la habitación de al lado sale una vieja de aspecto brujesco que le chuta una inyección de heroína «para que te sientas bien». El resto de la historia

6.- Lo mismo que el asesino de la película de 1960 *El fotógrafo del pánico*, de Michael Powell, a la que se adelanta varios años.



es previsible: una periodista se ofrece como cebo para capturar al psicópata, siendo salvada *in extremis* por la intervención de las fuerzas de la ley.

Si el argumento ya resulta fuerte para la época —en 1953 no es corriente la figura del asesino en serie— lo que extraña aún más son algunos de sus elementos: un criminal desquiciado y yonqui; escenas de muchachas atadas que huelen a *bondage* y fetichismo, con primeros planos de sus pies calzados con zapatos de tacón de aguja; unas mujeres que Carrillo retrata explosivas y poderosas, rompiendo los límites de la viñeta; y una relación entre hombres y mujeres alejada de lo que el reglamento censor prescribe. Sexo enfermizo, toxicomanía y asesinatos sádicos, tres elementos expresamente prohibidos. Y con un grafismo que procura acentuar los aspectos más escabrosos, aunque lo apresurado de la realización reste buena parte de su eficacia. Suficiente para considerarse notable excepción en el panorama de los cincuenta.

Pero la excepción no hace la regla. El terror en el cuaderno de aventuras se hace presente en su iconografía: escenarios góticos, que se encuentran en el policial, en la aventura medieval, incluso a veces en el Oeste; falsos fantasmas, de los que se puede decir lo mismo; monstruos, omnipresentes, que lo mismo aparecen en tebeos de romanos que en cualquiera de los muchos parientes españoles de **Flash Gordon**; brujas arquetípicas, desdentadas, de nariz ganchuda y rodeadas de calaveras, búhos, calderos hirvientes y verrugas, como la que asoma en la colección de episodios medievales **Flecha Negra** (1949) que ilustra Boixcar, o Gontroda la hechicera que anima con su presencia las primeras entregas del **Capitán Trueno**; mazmorras siniestras y cámaras de tortura, obligadas en toda saga de época.

Respecto a estas últimas, que invariablemente cuentan con verdugos encapuchados, presos encadenados, potros rompehuesos y brasas para calentar los hierros al rojo, hay que señalar que, aunque se den escenas atroces en cuanto a sangre derramada o carnes torrefactas, nunca se alcanzan los extremos de crueldad que se veían en las ilustraciones de principio de siglo, referidas en el capítulo primero. Cuando la CIPIJ impone su criterio a principios de los sesenta desaparecen definitivamente para alivio de padres, educadores y críticos pejigueros, por más que los lectores, que saben distinguir mejor ficción y realidad, no dejen de echarlas de menos.

Motivos terroríficos aparecen a menudo en **Roberto Alcázar y Pedrín**; lo mismo sucede con colecciones que parten de presupuestos similares, como **Aventuras del FBI** (editorial Rollán, 1951), gran éxito ilustrado por un joven Luis Bermejo. Son episodios autoconclusivos, o desarrollados en dos o tres cuadernos, donde queda patente la fascinación que el *American Way of Life* ejerce en el español del racionamiento en cuanto comienzan los años cincuenta. Estética moderna para guiones que no lo son tanto, donde como en **Roberto Alcázar** —y con la misma encantadora candidez—, los policías protagonistas se las han de ver con los viejos Vampiros del Aire, aquí rebautizados como Vampiros de Nueva York, con robots, mansiones encantadas, falsos espectros, mandarines al estilo Fu Manchú... hasta con Jack el Destripador redivivo, y con un imitador de Frankenstein llamado Profesor

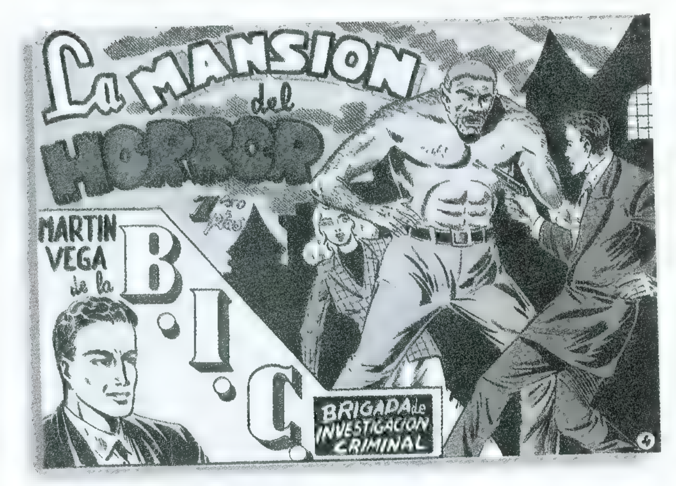




Algunos autores de cuadernos de aventuras intentan burlar la prohibición que respecto al terror expresa el reglamento en vigor desde 1951. Arriba, viñetas vampíricas en **Alan Duff** de Julio Vivas; abajo, ingenuo horror de aires góticos en la serie Martín Vega de la **B.I.C.**, por Martínez Osete

Magus, que cuenta con un sicario muy semejante al monstruo del que no se aclara su origen. Son argumentos muy simples, en los que el terror es más pretexto que sustancia, pero que mantienen vivo entre los lectores un imaginario proscrito por decreto.

En clave igualmente policial se publica una colección modélica por cuanto toca en su trayectoria todos los palos del género, de la serie negra al *whodunit* estilo Agatha Christie, pasando por los enigmas macabros que aquí nos interesan. **Alan Duff** (ed. Marco, 1951) es obra de un entusiasta Julio Vivas, el mismo que se encarga poco más tarde de dibujar los cuadernos del **Inspector Dan**, con un par de aventuras cercanas al terror. En una de ellas nuestro investigador debe averiguar quién es el autor de los crímenes cometidos en una vieja mansión por un fantasma, la Dama Negra, que vaga por los corredores años después de muerta; su siguiente enemigo, en un Londres de tiniebla y muelles fluviales, es El Vampiro, hipnotizador de frac y pelo engominado que obliga a sus víctimas a cometer suicidio, un motivo expresamente prohibido por la censura. Dos intrigas sobrenaturales con explicación racional cuyo tratamiento sorprende por su adultez, lejos de la simpleza característica de otros cuadernos policíacos. Como **Martín Vega de la B.I.C.** (Martínez Osete, 1953), policía de la española Brigada de Investigación Criminal —destacado en el extranjero, no es cosa de levantar suspicacias— que en un corto episodio se las ve con un *mad doctor* residente en un castillo que se dedica a fabricar seres hirsutos, colmilludos e insociables, a los que nuestro hombre despacha en un menos que canta un gallo.



Los sabios locos dan mucho juego en el cuaderno, desprovistos a menudo del aura siniestra que el cine les otorga. Cuando, por una apuesta, dos



jóvenes deciden viajar por todos los continentes (**La vuelta al mundo de dos muchachos**, Boixcar, 1948) topan, además de con la obligada momia viviente al parar en Egipto, con la mismísima isla del Dr. Moreau, en la que un émulo suyo fabrica hombres a partir de animales. Aunque a diferencia de lo que sucede en la obra original le salen todos iguales: orejudos, raquíticos y de aspecto más subdesarrollado que temible. El episodio se presenta como de terror, con una estética sombría muy bien resuelta por Boixcar en la

El terror se cuela por la puerta trasera: arriba, alquimistas y decapitados en **El Sargento Virus**; abajo, un **Pequeño Pantera Negra** ávido de sangre contempla a su ma-dre dispuesto a hincar el diente; en la pág. siguiente, **Don Z** esgrime el crucifijo para ahuyentar a una horda de vampiros



que solo desentonan las poco logradas criaturas. También la colección de capa y espada **El Sargento Virus** (V. Ibáñez, 1962) abunda en elementos terroríficos, con islas pobladas por cíclopes, civilizaciones submarinas y hasta una horda de frailes decapitados que acarrean sus testas bajo el brazo, para pasmo de cuantos se cruzan en su camino.

La mayor factoría de cuadernos de la década es la editorial Maga. Radicada en Valencia y fundada por la familia de Manuel Gago, agrupa entre su núcleo de colaboradores la que se ha dado en llamar escuela valenciana de los cincuenta, de la que forman parte algunos autores futuras estrellas de las revistas ***Creepy*** y ***Eerie***: José Ortiz, Luis Bermejo, Leopoldo Sánchez, además de otros fundamentales como Miguel Quesada, Leopoldo Ortiz, el mismo Gago o Eustaquio Segrelles. Las producciones de la casa mantienen un nivel muy digno, con un puñado de obras maestras en este tipo de tebeos; la temática es la aventura en todas sus épocas y facetas, y su tratamiento va del sencillo relato de peripecias al melodrama de tramas complejas y abundantes secundarios. Raro sería que en sus más de setenta series no se hubiesen colado algunas gotas de terror, por

más inocentes que pretendan ser a ojos de unas autoridades siempre vigilantes.

Pequeño Pantera Negra (1958) es el personaje más emblemático de Maga. Vástago adolescente de **Pantera Negra** (1956), un tarzánido creado por José Ortiz, cuando obtiene cabecera propia se convierte en el mayor éxito de la casa. Obra de Miguel y Pedro Quesada es historieta ejemplar tanto por su concepción de la aventura como por el dominio que del lenguaje hace gala su dibujante. Pequeño Pantera vive en un África poblada por legiones romanas, monstruos, trogloditas, dinosaurios, gigantes, enanos, caníbales, platillos volantes y hasta una secta diabólica de nativos con cuernos y rabo que se declaran seguidores del Gran Sathan.

En este festín de imaginación destaca un curioso episodio en el que el protagonista encuentra una tribu de hombres vampiro, que duermen boca abajo colgados de los árboles y se alimentan de sangre humana. **Pequeño Pantera** es capturado y convertido, mediante un ritual mágico que incluye danzas y brebajes, en vampiro. Con los ojos desorbitados se pierde en la noche, vagando por la selva en busca de sangre. El lector de 1958 debió sentirse impresionado al ver a su héroe con pequeños colmillos, proclamando en voz alta sus ansias de matar, devorando a mordiscos la carne cruda de sus presas y acechando desde la ventana el sueño de su propia madre con la intención de chuparle las venas, en actitud edípica ciertamente perversa.

La California en que se desarrollan las aventuras de **Don Z** (Maga, 1959) no tiene nada que envidiar al África de **Pequeño Pantera Negra**. Lo que se presenta como imitación del personaje del Zorro es en realidad enloquecido festival que eleva la serie a los altares del tebeo. Obra de Federico Amorós en el guion, con Serchio (Alfonso Sanchis Castelló) a los lápices, **Don Z** deviene melodrama desbordante de ironía donde los fantástico se impone entrega tras entrega. Un sosias de Fu Manchú comandando hordas de jinetes enmascarados; civilizaciones perdidas en el interior de un volcán; el héroe adoptando una tercera personalidad como El Espectro que Ríe, ente preternatural que enloquece de miedo a sus enemigos—; sacerdotes de un culto extraño que practican la magia negra… y hasta un misterioso paraje en el que el protagonista penetra junto a su prometida, el Valle Fúnebre, en peripecia plenamente inscrita en los códigos del terror.

El territorio está habitado por vampiros, si bien un tanto peculiares. Visten todos igual, con una sotana que les cubre completamente el cuerpo y una capucha que solo deja sus ojos al descubierto. Tienen poderes que les permiten apoderarse de la voluntad de sus víctimas y hasta dejarlas levitando suspendidas en el aire cuando les conviene; duermen en nichos durante el día; beben sangre humana, y retroceden espantados frente al crucifijo con el que **Don Z** consigue huir de ellos. Insólito cruce entre tebeo de espadachines y terror heterodoxo, estos episodios servidos por el trazo vivaz, expresivo y dinámico de Serchio constituyen, por su atmósfera opresiva y total desvergüenza, inolvidable hito del cuaderno de aventuras.









Un lugar igualmente fuera de los límites de la lógica que rige el resto de la colección aparece en **El Aguilucho** (Maga, 1959), obra de Manuel Gago con héroe juvenil cuyas aventuras tienen lugar en la Edad Media. El tono ortodoxo se rompe cuando el protagonista penetra en el llamado Castillo de los Horrores desde el que una secta de brujos —vestidos de hábito frailuno— gobierna su comarca con ayuda de una serie de monstruos que van desde un murciélago gigante a criaturas a caballo entre lo humano y lo simiesco creadas mediante conjuros mágicos. Gago es narrador con un dominio del lenguaje gráfico que pocos autores de su tiempo tienen, pero el mismo dinamismo e inmediatez de su trazo, muy indicado para arrastrar al lector al interior del tebeo, le convierte en poco apto para recrear el clima tétrico que una historieta de esta clase precisa.

Para tétrico, el castillo defendido por muertos disecados que **Bengala** (Leopoldo Ortiz, 1959) encuentra en su camino. El personaje, otro de los éxitos de la editorial, es tarzánido residente en una India de oropel, fantasía y elefantes enjaezados. En su devenir va a parar a una fortaleza cuyo único habitante, un *mad doctor*, se dedica a asfixiar en pozos subterráneos a cuantas personas caen en sus manos para emprender con ellas macabro ejercicio de taxidermia. La escena en la que el héroe, creyendo habérselas con seres vivos, se abalanza espada en mano para comprobar que de un mandoble caen descuartizados, son de las más sorprendentes que cabe encontrar en los tebeos de la época.

Finalizo este repaso, nada exhaustivo, con algunas colecciones de la editorial Bruguera. Tonos góticos aparecen en **El Cosaco Verde** (1960), creación de Víctor Mora y Fernando Costa en la línea de **El Jabato** o **El Capitán Trueno**, cuando se encuentra en Europa Central con un sabio que, mediante aparataje frankesteinesco, pretende trasplantar el cerebro del héroe al cuerpo de un gorila; el primate incendia el laboratorio como es su obligación y se lanza a intentar descuartizar a nuestros amigos, en escenas muy escoradas hacia el género. **Roberto Alcázar**, **La Pandilla de los Siete**, **El Capitán Trueno** —con



la figura del mago Morgano—, **El Misterioso X**, **La Cuadrilla** o **El Poder Invisible** son otras de las series en las que también intervienen, para general regocijo, entrañables científicos tronados.

El Jabato (1959) es un clásico del tebeo español debido a Víctor Mora y Francisco Darnís. Sus aventuras en una Antigüedad fantástica dejan lugar a cuanto alarde imaginativo pase por la cabeza del guionista. Reeditado en color en 1969, la nueva versión de sus aventuras está plagada de intervenciones censoriales que la convierten en irreconocible: espadas que desaparecen, fieras que no muerden las carnes de sus presas, flechas que derriban hombres aunque pasen de largo, enemigos que se derrumban sin que una sola arma les toque. Mal que bien, los episodios originales, remontados y maltratados, van apareciendo en **Jabato Color**, aunque no todos, porque el encuentro con un pueblo de hombres peces inspirados en la Criatura de la Laguna Negra del filme *La mujer y el monstruo* (Jack Arnold, 1954) se suprime por entero al considerarse terrorífico para los estándares de comienzos de los setenta.

Mientras en esta página **El Cosaco Verde** aguarda impotente a que su cerebro vaya a parar al cuerpo de un gorila, en la anterior **Bengala** visita el macabro castillo de los hombres disecados, y los vikingos de **Aquiles** (E. Segrelles, Maga 1962) se las tienen que ver con piratas espectrales

Razón no falta, pues el modo en que la aventura se narra difiere mucho de las demás ocasiones en que el Jabato se enfrenta a bicharracos de similar jaez. Dejando aparte la licencia poética que permite al héroe disponer de escafandras en la Antigua Roma, tanto la gradación dramática como el clima conseguido por el severo y detallista trazo de Darnís son impecables. Cuando el héroe desciende a las profundidades para visitar los restos de una ciudad sumergida, una sombra difusa va apoderándose de ellos eliminando uno a uno a los arcaicos buzos. Los hombres peces, de grandes y afilados dientes, no se muestran hasta el desenlace de la aventura, consiguiéndose un clima de misterio que va más allá del vulgar enfrentamiento con monstruos, algo que difícilmente sorprendería a un lector acostumbrado a tales situaciones.

Uno de los últimos instantes terroríficos se da en una colección que Manuel Gago ilustra para Bruguera, **El Mosquetero Azul** (1962), típico enmascarado de ambientación dieciochesca, con guiones del muy imaginativo Silver Kane (Francisco González Ledesma). La investigación sobre una Dama Blanca que vaga por un castillo en ruinas conduce al protagonista a la guarida de una secta de falsos fantasmas, situada en el subsuelo y con cámara de torturas incluida. Todo el clima de esos primeros episodios es fantástico por más que las aventuras se pretendan realistas, gracias al talento de González Ledesma para incluir estos elementos en narraciones teóricamente ortodoxas. El Mosquetero se las tiene que ver con Glando Tenebrus, *condottiero*





de una tropa de mercenarios igualito que el monstruo de Frankenstein, al que no le faltan ni los electrodos en la base del cuello. Poco a poco se insinúa que en realidad se trata de un muerto viviente; su invulnerabilidad frente a las armas de sus enemigos confirma la sospecha. Lástima que en el mejor momento Silver Kane abandone la colección, desapareciendo de golpe los elementos sobrenaturales, dejando al lector sin ninguna explicación y devolviendo la serie a terrenos trillados.

A partir de 1962 es imposible encontrar nuevos horrores por tímidos que sean. Bajo la dirección del Padre Vázquez se inicia una cruzada contra la violencia en general y la de cariz fantástico en particular que no cesa hasta la disolución de la CIPIJ, ya en democracia. Los cuadernos de aventuras desaparecen de los kioscos en 1966 tras más de dos décadas de esplendor[7], arrasados por un tiempo, el del desarrollismo, la televisión y la incipiente globalización, que les condena al abismo del olvido. Algo a lo que contribuye en no poca medida esta censura pacata y clerical que trastorna su esencia hasta hacerlos irreconocibles, en nombre de la salvación de las almas de sus pobres devotos.

El terror en los cuadernos de aventuras de los cincuenta es únicamente posible cuando se introduce de matute, más como marco de acción que desarrollando sus posibilidades como género. Hoy se agradece encontrar estos pequeños escalofríos igual que lo hace el público de entonces, ávido de saborear emociones proscritas por ingenuas que sean.

EL HORROR EN TIEMPOS DEL DESARROLLO

Estamos a mediados de los sesenta. El franquismo ha celebrado recientemente sus *25 Años de Paz*. Falange Española, en teoría el partido que brinda ideología al Estado, es cada vez más un organismo lleno de palabras vacuas, estructura burocrática que vertebra organismos e instituciones cuyo poder en los Consejos de Ministros mengua día a día. Por contra la influencia clerical no hace más que crecer cuando con el cambio de política económica ministros del Opus Dei, los llamados tecnócratas, se integran en el nuevo gabinete. Prometen una modernización de la economía, una equiparación con Europa que de momento no se vislumbra ni de lejos, sin necesidad de renunciar a las más puras esencias nacionales. Se inician los llamados Planes de Desarrollo, que van permitir al español medio nuevos horizontes: la integración en la sociedad de consumo, con el vaciado del mundo rural que comienza su éxodo hacia los centros de producción; o la emigración al extranjero, Alemania y Francia fundamentalmente, alivio y fuente de divisas para el Régimen.

Poco a poco se sale del ensueño autárquico; la meta no es ya la supervivencia, como en los largos días de posguerra, sino la adquisición de un Seat 600 con el que poder disfrutar unas vacaciones en cualquier lugar de la costa. El turismo empieza a afluir masivamente, multiplicando los puestos de trabajo en el sector servicios y trayendo nuevos aires que ventilan el cerrado ambiente patrio. Una amenaza que el Régimen no sabe enfrentar, dividido como está entre la ganancia económica que representa y el justificado temor a lo que llama modas extranjerizantes, susceptibles de cambiar nuestras costumbres.



Todo el mundo aspira a ser moderno e integrarse en el Mercado Común; los valores que la Guerra Civil trajo y las miserias que la posguerra instauró, por más que sus efectos sigan siendo evidentes, quieren sacudirse

7.- Con la excepción de **El Capitán Trueno**, que finaliza en 1968, y el más longevo, **Roberto Alcázar y Pedrín**, que deja de publicarse en este formato en 1975.

como restos de un pasado ingrato. En la cultura popular triunfan nuevos héroes como James Bond, cuyo éxito certifica la caducidad de cuantos han protagonizado las ficciones de masas de los últimos cuarenta años. En la historieta el cambio se refleja en la sustitución de los viejos cuadernos, con su pobre aspecto y su fuerte olor a autarquía, por las flamantes novelas gráficas que van a inundar los kioscos en adelante. Pero volvamos a nuestro tema antes de adelantar acontecimientos.

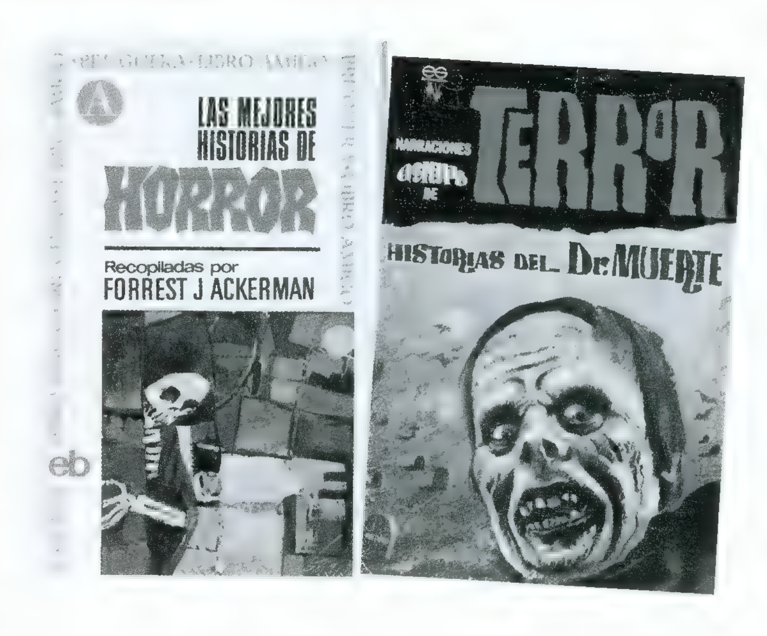


Con los 60 llega el auge de la literatura de miedo. Minotauro da a conocer a H. P. Lovecraft en 1964 (pág. anterior); aparece la primera versión íntegra de *Drácula*; Molino lanza la Biblioteca Oro Terror; Bruguera publica las primeras antologías del género; y Géminis contribuye con su colección pulp Narraciones de Terror

La censura, que tan rígida se muestra con la historieta de miedo, no adopta la misma actitud con respecto a la literatura del género. No es que le guste, desde luego, como puede comprobarse en los comentarios realizados en muchos de sus expedientes, pero aunque sea a regañadientes va permitiendo este tipo de ficciones. Junto al informe en que se autoriza la inclusión del cuento de Polidori *El vampiro* en 1962, el funcionario de turno añade su personal opinión: «Esta clase de literatura fantástica y terrorífica no es en general conveniente en la formación humana y desde la vertiente moral»[8]. De forma parecida opina quien en 1964 se encarga de revisar para su publicación el quinto volumen de las antologías de ediciones Acervo *Narraciones Terroríficas*: «Recurren los autores ante todo a la patología más siniestra y a los hipotéticos poderes de la brujería y de la socorrida magia negra, sin reparar en sadismo más o menos, antes bien acentuando las crueldades y los horrores. Resulta de ello una literatura seguramente perniciosa para la juventud»[9]. Pero por mucha protesta y mucho remilgo, la verdad es que con la notable excepción del *Drácula* de Bram Stoker, cuya publicación se deniega repetidas veces entre 1940 y 1962, la mayoría de relatos se autorizan sin mayor problema.

Llegados los sesenta se produce un pequeño *boom* del género, cada vez más presente en kioscos y librerías. Antes se difunden durante años clásicos de Poe, Dickens, Mary Shelley o R. L. Stevenson; incluso en fecha tan temprana como 1948 el horror *pulp* se abre paso de la mano del editor Mateu, que distribuye el libro de Robert E. Howard *El templo de Yun Shatu* (*Skull Face*, 1929).

8.- Reproducido en Alberto Lázaro: «La narrativa inglesa de terror y el terror de la censura española», en el libro *Tiempo de censura. La represión editorial durante el franquismo*. Eduardo Ruiz Bautista (coordinador), ediciones Trea, 2008.
9.- *Ibidem*.



Aunque el pistoletazo de salida de esta normalización del género lo da en 1958 el prestigioso —y bien valorado por las instancias oficiales— psiquiatra Juan José López Ibor con su *Antología de cuentos de misterio y terror*, dos tomos de la editorial Labor que incluyen la primera recopilación de la narrativa escrita en lengua castellana junto a pequeños estudios sobre cada uno de los escritores incluidos. Poco después, en 1962, es Taurus la que, en un grueso y bien presentado volumen, lanza los *Cuentos de terror* recopilados por otro psiquiatra, Rafael Llopis, reeditados en diversas formas desde entonces hasta ahora mismo; *Vampiros entre nosotros*, la primera antología temática dedicada a los No Muertos que realizan los italianos O. Volta y V. Riva ve la luz en España en 1963. Acervo, siguiendo la misma línea, lanza en 1968 su serie Narraciones Terroríficas, dirigida por un tercer psiquiatra, Alfonso Álvarez Villar, que selecciona tanto autores generalistas —Chejov, Dickens, Andreiev, etc.— como especializados en el género: Robert E. Howard, Machen, M. R. James... Una fórmula que demuestra su eficacia permitiendo que la colección alcance diez volúmenes, con múltiples reediciones en años sucesivos. Esto en lo que se refiere a libros lujosamente concebidos, fuera del alcance de buena parte del público, que no puede permitirse su adquisición.

En el terreno popular es la longeva Biblioteca Oro de Molino, cuyo formato ha cambiado hace tiempo al de libro de bolsillo, la que inicia en 1964 una colección dedicada al terror cuya aparición se prolonga durante años, con material de importación, tanto clásicas *ghost stories* británicas como literatura *pulp* norteamericana; Bruguera se apunta en 1966 con la primera de sus muchas antologías a precios más que asequibles, *Las mejores historias insólitas*, compilación de Forrest J. Ackerman repleta de cuentos de revistas como *Weird Tales* y sus homólogos. Lo hace el mismo año 1968 en que ediciones Géminis publica en un formato cercano al *pulp*, con doble columna de texto e ilustraciones interiores, su colección Narraciones Géminis de Terror, veinticuatro títulos y un extraordinario de Navidad —como en los viejos tiempos— con impactantes cubiertas de Enrich (Enric Torres) y material procedente de la revista neoyorquina *Magazine of Terror*, dando a conocer a un sinfín de autores clásicos, contemporáneos o procedentes del *pulp* de los años treinta, sin orden ni referencia alguna.

Es en este clima de novedades que trae la década cuando algunos editores elevan una súplica ante la censura, solicitando que se autoricen publicaciones de contenido gráfico dirigidas a los adultos, algo así como si los bolsilibros, cuyos temas son tan cercanos a los manejados por el cómic de acción, pasasen a contarse en viñetas. Dado que las normas que regulan este tipo de literatura son más flexibles que las aplicadas a las publicaciones infantiles, esto permitiría publicar historietas que sorteasen algunos de los tabúes

impuestos. Aviniéndose a razones, la censura crea una nueva categoría, las llamadas novelas gráficas para adultos, en teoría no permitidas a los menores, por más que sean estos sus más fieles consumidores.

Para que puedan distinguirse de los tebeos juveniles se imponen una serie de normas: un formato más cercano al del bolsilibro, con un número de páginas muy superior al del cuaderno, y un precio de venta al público también mayor. Las cubiertas, a imitación de las novelas populares, deben ser pinturas o fotografías, nunca dibujos, para reforzar su diferencia con los productos infantiles. Durante la segunda mitad de los sesenta se convierten en las publicaciones más populares, con firmas especializadas como Toray: **Relatos de Guerra** (1962), **Sioux** (1964), **Brigada Secreta** (1962) **Espionaje** (1965) o unas renovadas **Hazañas Bélicas** «para mayores», según rezan en portada (1961) serán algunos de los títulos que lanza con gran éxito.

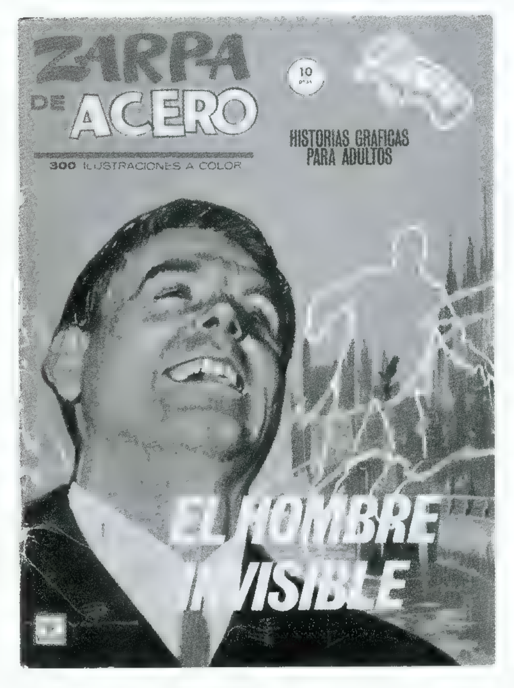
Para entonces el modo de producción del tebeo ha cambiado. Si en el cuaderno cada editor es quien encarga a los artistas la creación de sus personajes, detentando los derechos de propiedad, ahora son las agencias las que proporcionan material a los editores, reservándose para ellas mismas esos derechos. Estas agencias fichan dibujantes y guionistas proporcionándoles trabajo, para su publicación en nuestro país o en cualquier otro. El mecanismo funciona igual a la inversa: las agencias compran material a firmas extranjeras para comercializarlo en España. Empresas como Selecciones Ilustradas, que Josep Toutain pone en marcha en 1953, o Bardon Art, fundada en 1957 por el inglés Barry Cocker y el español Jordi Macabich, van a ser claves en el desarrollo de la historieta durante las siguientes décadas.

En líneas generales las novelas gráficas de esta etapa son rutinarias, repetitivas, con una personalidad difusa. Destinadas al mercado agencial y por tanto a venderse en todo el mundo, son historietas que deben agradar a públicos acostumbrados a tradiciones narrativas que poco tienen que ver unas con otras. Juegan con códigos, temas y arquetipos manejados hasta la saciedad, listos para un consumo rápido que difícilmente deja huella. Personajes estereotipados, ausencia de continuidad —historias sin un héroe que las unifique—, situaciones tópicas, argumentos muy semejantes... Con el dibujo pasa algo parecido: estilo de reminiscencias fotográficas nunca agresivo, ni ingenuo, ni salvaje, correcto académicamente pero incapaz de despertar emoción.

Tebeos de consumo que se mueven, como lo hizo el cuaderno, en un mundo de lugares comunes, pero carecen del punto de locura de aquél, de su desenfado narrativo, su lúcida candidez y su facilidad para conectar con el lector. Proporcionan un entretenimiento no apto para el entusiasmo, fabricado para leer y olvidar. Historietas correctas, sin más;



Incapaz de fidelizar sentimentalmente al lector como hicieron los cuadernos de aventuras, la novela gráfica de los sesenta oscila entre lo correcto y lo anodino, destacando entre todas las de los personajes ingleses que Vértice empieza a publicar en 1964 (en pág. siguiente)



pasto para mentes poco exigentes, a menudo cabe aplicarles aquello tan feo de «vista una, vistas todas». Dicho sea, claro está, con el máximo respeto por unos creadores que no hacen sino seguir el rumbo que marca la industria.

Un editor de Barcelona, Josep Torra Mas, que junto a otros socios ha mantenido el sello Cénit dedicado a la literatura popular, decide cuando emprende su andadura en solitario probar fortuna con la historieta, cambiando el nombre de su empresa por el de ediciones Vértice. Para ello contacta con Bardon Art, que en aquel momento detenta la exclusiva en España del coloso de la edición británica Fleetway, propietaria de distintos *magazines* de contenido variado. Torra adquiere a través de la agencia diversos personajes ingleses que, para que pasen el control censor, publica en forma de novelas gráficas para adultos. Aparece en 1964 la primera serie, **Zarpa de Acero** (*Steel Claw*), un antihéroe capaz de volverse invisible creado por el estudio de Jesús Blasco —cuya segunda aventura es una puesta al día del mito del Dr. Jekyll—, a la que se suman el año siguiente otras criaturas insólitas hasta entonces en el panorama de los tebeos, con un desquiciado sentido de lo fantástico que no desdeña incorporar aromas de terror: **Mytek el poderoso** (*Mytek the Mighty*), gorila gigante cibernético rey de la destrucción masiva, de Tom Tully y Eric Bradbury; **Kelly Ojo Mágico** (*Kelly´s Eye*), que lo mismo enfrenta tenebrosos vampiros que espectros de viejos piratas de la mano de su creador el argentino Solano López, o **Max Audaz** (*Maxwell Hawke*), el que más interesa a efectos de este estudio.

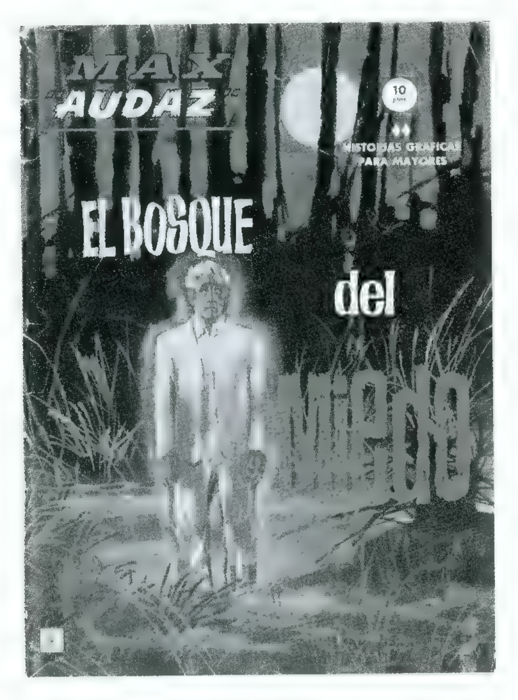
Las publicaciones de Vértice suponen un soplo de aire fresco en el mercado. Gorilas gigantes, hombres invisibles, superhéroes a contrapelo o cazafantasmas góticos resultan infinitamente más seductores que las andanzas del pistolero, el soldado de la II Guerra Mundial o el agente secreto de turno, absolutamente intercambiables entre sí. A los personajes de Fleetway se les puede ser fiel por estereotipados que puedan ser, siguiéndose con genuina emoción sus peripecias. El dibujo, nunca firmado, posee personalidad, con ese realismo oscurantista y antañón característico de la historieta inglesa. Y los argumentos, salpicados con unas gotas de ingenuo terror, resultan harto más sorprendentes que los de otras colecciones tan iguales entre sí.

De ahí el éxito que les acompaña pese a las espantosas condiciones en que los presenta el editor español, alterando formatos, destrozando el montaje, ampliando y reduciendo viñetas, rellenando o suprimiendo otras, sin el más mínimo respeto ni por el trabajo de sus autores ni por un público al que tiene por incapaz de distinguir entre una buena y una pésima edición. Tal actitud es durante mucho tiempo marca de la casa, sea con este material británico, sea cuando comience a partir de 1969 a publicar las historietas de Marvel Comics, que tienen así en España una entrada de lo más desangelada.

Maxwell Hawke es una creación gráfica de Eric Bradbury —no se conoce quién escribe los guiones—, aparecida en la revista ***Buster***, de la casa Fleetway, entre octubre de 1960 y noviembre de 1966. Aquí lo tradujo

Vértice como **Max Audaz**, publicándolo durante diez años, de 1965 a 1975, con sus bochornosas formas habituales. De hecho, lo único salvable de la edición son las cubiertas que autores como Florenci Clavé, Antonio Borrell o López Espí realizan en sus diferentes etapas. El punto de partida es muy sencillo: Max es un investigador de lo Oculto que se hace acompañar en sus andanzas por Jill Adair, joven rubia destinada a ser pasto de fantasmas, fieras, vampiros, espectros verdugos, zombis o monstruos de toda condición, manteniendo con el protagonista un trato estrictamente profesional. Sus aventuras rebosan goticismo, enmarcadas como están la mayoría en castillos y vetustas mansiones que la estética tenebrosa de sus dibujantes —Bradbury y más tarde John Stokes— no hace más que reforzar. El esquema es casi siempre el mismo: los detectives acuden a un lugar donde su cliente está siendo amenazado por entes paranormales; allí sufren toda clase de trampas y encerronas hasta descubrir que los fenómenos extraños no son más que trucos hábilmente urdidos por delincuentes.





Dos detectives de distinto sexo que mantienen una relación más bien aséptica; ambientes góticos; profusión de peligros hasta el disparate —hay que ver la cantidad de gorilas, panteras, tiburones, serpientes y pulpos gigantes que albergan las mansiones inglesas—; explicación racional muy difícil de tragar... las semejanzas entre este héroe inglés y nuestro británico honorario, el **Inspector Dan**, son innegables. De hecho, al leer **Max Audaz** no se puede evitar la sensación de estar recorriendo junto a Dan y Stella un elaborado Túnel del Terror de los de la feria, en los que a cada paso surge un susto nuevo rápidamente superado y sustituido por otro. Menos complejos y carentes del *pathos* enfermizo que posee el personaje español, los episodios son puro espectáculo servido

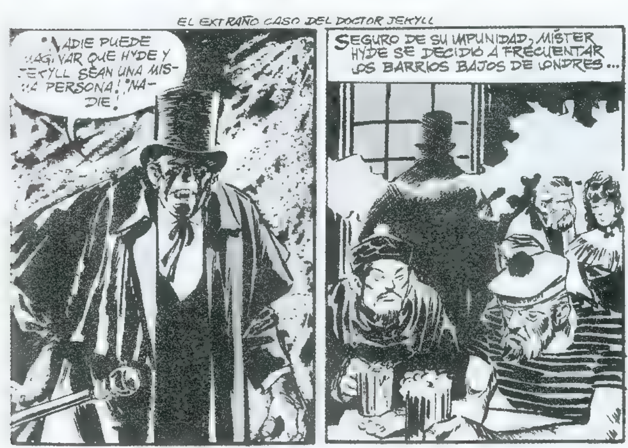
La única colección de novela gráfica que, por su goticismo y sus sofisticados espectros de pega se aproxima al género, es la británica **Max Audaz**; la adaptación del *Dr. Jekyll* que Jesús Durán realiza para Toray en 1964 (pág. 200) no deja de ser una notable excepción en un panorama desértico

con los ropajes más clásicos: pasillos que se abren hacia el subsuelo, puertas ocultas, pasadizos secretos, sótanos de arcos góticos que lo mismo albergan piscinas de escualos que junglas en miniatura con simios gigantes, telarañas y ruinas, camposantos abandonados, fantasmas fosforescentes, criptas y osarios... Los motivos maravillosos se acumulan uno sobre otro, pues ellos y ninguna otra cosa son la médula del relato.



Los argumentos son accesorios, excusa para la presentación de escenas de acción aptas para lectores infantiles, por mucho que se presenten como relatos de terror —«historias gráficas para mayores» es el epígrafe bajo el que la censura obliga a comercializarlos—, algo así como si la serie *Scooby Doo* se presentase sin humor en un blanco y negro tétrico en vez de con alegres colorines. Tanto Bradbury como Stokes dibujan sensacionales espectros cuya condición de señores disfrazados resulta muy difícil de creer, más aún cuando todo respira un aire lúgubre, a medias entre las clásicas *ghost stories* y la narrativa *pulp* de Edgar Wallace. Diversión asegurada si uno acepta sin complejos sus sencillas claves, pero poco terror más allá de la iconografía, **Max Audaz** apenas deja huella en el tebeo español, sin que su larga permanencia en los kioscos llegue a engendrar vástago alguno.

Algo sumamente difícil dada la suspicacia del aparato censor. De hecho, entre las más de mil novelas gráficas publicadas a lo largo de la vigencia del formato, aparte de estas inglesas solo he localizado una que pueda calificarse como de terror, la adaptación que en su colección Novelas Gráficas Clásicas publica ediciones Toray de *El extraño caso del Dr. Jekyll*. Serie dedicada como su nombre indica a llevar a la viñeta narraciones de autores como Verne, Walter Scott, Dumas o Fenimore Cooper, este único título de miedo aparece en 1964 con guion de Enrique Martínez Fariñas y dibujos de Jesús Durán. Que se permita su publicación, aunque sea en una colección oficialmente clasificada para adultos, resulta solo explicable por el prestigio de Stevenson como escritor, que tal vez hace que el censor excuse su trama. Claro que los aspectos más polémicos aparecen muy disminuidos, tanto sus implicaciones metafísicas como el



sadismo, por no hablar de la carga sexual que las películas de 1931 y 1941 explotan, mientras que su anodina estética no remite en ningún momento al género. Y sin estética, ya lo he dicho muchas veces, no hay terror posible por endiablada que sea la trama. Versión tan correcta como rutinaria, no deja de resultar una especie de bicho raro en panorama tan adocenado como el de la novela gráfica.



Arriba, Narciso Ibáñez Serrador presentando *La zarpa*, episodio de *Historias para no dormir* emitido por TVE el 03/11/1967; en página siguiente, portada de la revista homónima y viñeta de Bellalta del cómic que con el mismo título publica Semic desde 1966

[illegible]

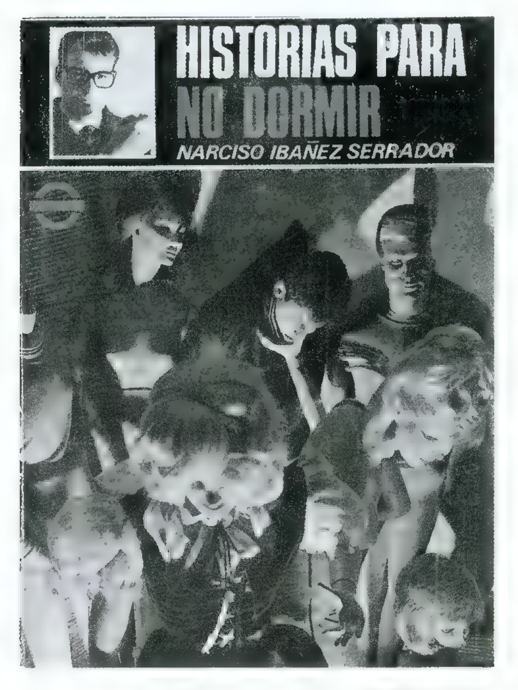
Hacia el final de los sesenta proliferan las ediciones de libros de contenido terrorífico, tanto en ediciones de lujo como populares. ¿A qué se debe que un género que durante décadas ha despertado escaso interés se vea de pronto multiplicado? Buena parte de culpa la tiene la televisión. Es durante esa década cuando el más ansiado de los electrodomésticos deja de ser lujo al alcance de unos pocos para introducirse en la mayoría de hogares españoles. El cambio que acarrea es difícilmente imaginable hoy. Hasta el momento el principal altavoz de novedades ha sido el cine, que se consume en pequeñas dosis, como mucho una vez por semana y eso solo para quienes residan en poblaciones de cierta importancia.

La televisión democratiza de golpe el acceso a las novedades, a la vez que ofrece un medio de ocio que inevitablemente destierra otros. Una sociedad cerrada, con un fuerte componente rural, con lo que significa de dificultad de acceso a cultura, modas y entretenimiento, se va a ver bombardeada por telefilmes que muestran un entorno, unos valores, unos modos de relación, una concepción de la vida muy diferentes de los que el franquismo exalta. Se difunde la música *pop*, con lo que de ruptura generacional trae consigo; el ojo se adapta a nuevos lenguajes visuales obligando a la narrativa a cambiar sus ritmos; el ansiado mundo exterior, soñado e inalcanzable, empieza a colarse tentador en nuestra intimidad.

Aunque las emisiones comienzan en octubre de 1956 es mediada la década siguiente cuando se convierten en masivas, dirigiendo durante mucho tiempo los gustos de una enorme parte de la audiencia que no pierde un solo programa del único canal disponible[10]. Lo que sale por la tele se convierte en inmediatamente popular, sean espacios divulgativos, variedades musicales o series. Estas últimas, de origen yanqui aquí saboreadas en doblajes sudamericanos, conocen un éxito difícil de imaginar. *Bonanza* en 1962, *Los Intocables* y *El Santo* en 1964, *El*

10.- El segundo canal, UHF, que requiere para su visión un aparato externo a la televisión, comienza sus emisiones en noviembre de 1966.

11.- Citado por Javier Alcázar en «El descubrimiento del horror en los sesenta», artículo publicado en la página virtual *Tebeosfera.com* en 2010.





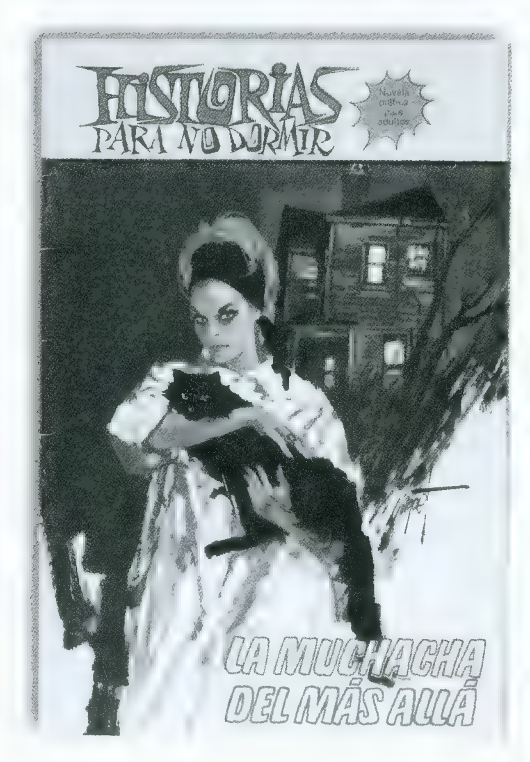
Fugitivo y *Viaje al fondo del mar* en 1965, *Misión Imposible* en 1967, *Los Invasores* en 1968… pasan desde sus primeros episodios a formar parte de la cultura de masas de un país que después de tanto aislamiento se encuentra hambriento de novedades, que vislumbra a través del aparato modos de vida más deseables que el suyo propio.

Es en este marco cuando en febrero de 1966 comienza la emisión del primer programa de terror realizado en nuestro país, *Historias para no dormir,* dirigido y presentado por Narciso "Chicho" Ibáñez Serrador, realizador de origen uruguayo instalado en España, hombre clave en la modernización de la televisión cuya llegada supuso un aire fresco que a la larga acabaría por cambiar de arriba a abajo nuestra forma de abordar el medio. Y para fortuna de cuantos amamos el miedo, pionero del fantástico en general y del terror en particular a quien se deben películas clave y programas de divulgación tan cruciales como *Mis terrores favoritos,* donde rescata docenas de filmes fantásticos olvidados e inéditos.

Los viernes por la noche España entera contempla *Historias para no dormir,* que al día siguiente se convierten en inevitable tema de conversación. Autores como Poe o Ray Bradbury, los más adaptados por Chicho, se popularizan gracias a sus versiones televisivas; aunque el cine de terror foráneo de productoras como la Hammer se estrena con cierta regularidad —aliviado de su considerable carga erótica— es el programa de Ibáñez Serrador el que familiariza al público con el género. No sin protestas por parte de los sectores más conservadores: en julio de 1966 puede leerse en el periódico catalán *La Vanguardia* que «[...] la serie llega a su fin, y no precisamente por voluntad propia de su autor sino, por lo que parece, por las numerosas quejas de personas y asociaciones que han acusado al programa de morboso»[11]: la vieja enemistad de los sectores más ultramontanos contra el fantástico sigue dando guerra, algo que se repite poco más tarde, cuando un ciclo televisivo consagrado a Drácula y Frankenstein emitido en 1971 se ve bruscamente interrumpido por las quejas de la esposa de un ministro de Franco, a quien le parece de muy mal gusto que esas películas se emitan a la hora de servir la cena.

Con todo, el programa arrasa entre el público, y se lleva varios premios interna-

12.- *Ibídem.*
13.- *Ibídem.*







Con material proporcionado por la agencia Bardon Art que nada tiene que ver con el programa televisivo, ***Historias para no dormir*** es, en puridad, el primer tebeo español íntegramente dedicado al género. Cubierta de Noiquet y viñetas de la historieta *El conde Koruga*, sin acreditar

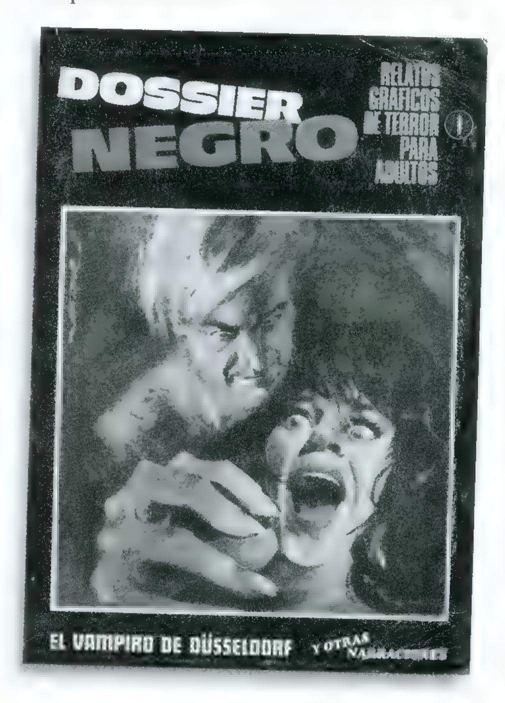
cionales en diversos festivales que sirven para sacar a RTVE de las catacumbas. No es extraño que se intente explotar el filón: en 1967 aparece la revista *Historias para no dormir*, con portadas en las que figura junto al título una fotografía de Chicho, a quien se presenta como una especie de padrino de la cabecera. En realidad se trata de recopilaciones de cuentos de terror de autores como Lovecraft, Maupassant, Kipling, Blackwood o los citados Poe y Bradbury, junto a algunos de los guiones de la serie de televisión que el propio Ibáñez Serrador elaborase. En principio su alcance es limitado, al estar financiada a través de distintos laboratorios farmacéuticos que la distribuyen gratuitamente entre el colectivo sanitario, según el acuerdo al que llega su editor, el médico Julio García Peri[12]; poco más tarde inicia su edición comercial, vendiéndose en kioscos regularmente y ampliando su contenido con secciones sobre cine, literatura fantástica o temas más heterodoxos como cómics o cromos, a cargo de especialistas como Juan José Plans o Juan Tébar, en lo que supone un paso adelante para la popularización del género en España. La cabecera aguanta siete años, desapareciendo definitivamente a finales de 1974 dejando tras de sí sesenta y siete ejemplares, pioneros en nuestro país en lo que a divulgación del terror se refiere.

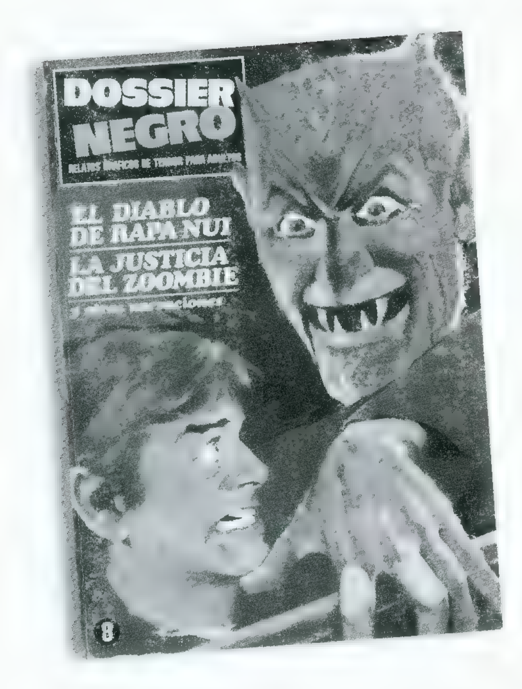
Esto en cuanto a vástagos ortodoxos del programa de Ibáñez Serrador. Antes, en el mismo 1966 en que se emite el espacio, sur-

ge otro producto más bastardo con el mismo título, primer tebeo íntegramente de miedo publicado en nuestro país. Pura *exploitation*, se sirve del éxito catódico para vender una serie de historietas que nada tienen que ver con él. Lo edita Semic Press, una empresa sueca que en 1963 establece sede en nuestro país, Semic Española de Ediciones, sacando al mercado varias colecciones, «la mayoría de ellas adaptaciones televisivas, como **Topo Giggio**, **Eddie Constantine**, **El Santo** o **Super Agente 86**. La colaboración de los artistas españoles con Semic Press fue constante, sobre todo a través de la agencia Bardon Art, que fue quien se encargó de nutrir los contenidos de la colección durante los ocho números de que constó»[13].

Sobre mi mesa están esos ocho ejemplares, recién leídos de nuevo. Si se les recuerda hoy es por tratarse del primer tebeo de terror publicado en España; si no fuese por esto, nadie le dedicaría ni tres líneas. Material de agencia mal presentado, remontado, con viñetas alteradas para adaptarlas a un formato para el que no fueron concebidas. Impersonal hasta el hastío, carente de garra, son relatos cortos, dos, tres o cuatro en cada número, vagamente fantásticos, ilustrados con tanta honradez como falta de convicción. Su forma de ver el terror destierra los temas clásicos hasta entonces predominantes, con su cohorte de monstruos, vampiros y demás criaturas procedentes de las películas de la Universal, que mediados los sesenta no pueden verse sino al borde mismo del *kitsch*. Aquí predomina el suspense —o eso se pretende—, con argumentos que echan mano de maldiciones faraónicas (*El medallón de Isis*), fantasmas de mentiras (*Los murciélagos, Extraño visitante, El rostro, El robot, La tumba prohibida, El transfigurador, El regreso de un muerto, Extrañas voces*...), asesinatos al estilo Alfred Hitchcock, enrevesados y un punto morbosos (*El virus, Las serpientes asesinas*), heterodoxos no-muertos (*El conde Koruga*) y hasta un curioso relato con implicaciones legendarias y metafísicas, al modo de *Las tres luces* (1921, Fritz Lang) o *La muerte de vacaciones* (1934, Mitchell Leisen), en el que un suicida al que se encarga la administración de la muerte en el mundo arma un cisco de proporciones épicas (*S.O.S. Stop Muerte*).

Ganan por goleada los espectros de pega, planteamiento anticuado que a nadie satisface si no es a una censura siempre vigilante, por más que encuadre la publicación entre las novelas gráficas para adultos. Y hay algún que otro cuento que, en sus mejores momentos, recuerda el espíritu fantástico de *La dimensión desconocida* de Rod Serling, entonces en emisión, sin la originalidad ni la impecable gradación dramática de aquella. Historias nacidas muertas, ayunas de estética terrorífica, obra de guionistas desconocidos que se limitan a repetir tópicos con desgana, lo mismo que sucede con los dibujantes que participan en la colección. José Mª Bellalta, A. Pérez Carrillo, Josep Martí, un jovencísimo Jordi Bernet y otros que no firman, imposibles de identificar, no adoptan en ningún momento la estética tenebrosa y amenazante requerida, limitándose a poner imágenes a los textos igual que si ilustrasen cualquier otro género, ausente cualquier intento de crear atmósfera. Predo-





Las primeras entregas de Dossier Negro oscilan entre el giallo, el relato criminal y el terror fantástico, que acaba finalmente imponiéndose. En la página anterior, portada del n.º 1 por Martí Ripoll; en esta, otra cubierta del autor y viñetas de autor desconocido cargadas de morbo y crueldad

mina el dibujo hecho a base de copiar fotos, lo que conlleva un generalizado abuso de primeros planos de rostros parlantes que aburre hasta a las piedras. Vicio muy repetido en el trabajo agencial, solo justificable por un afán de despachar cuanto antes una labor puramente alimenticia. Las cubiertas, obra de Noiquet (Joan Beltrán Bofill), técnicamente bien resueltas, resultan escasamente terroríficas y en exceso deudoras de sus modelos fotográficos.

Nada hay demasiado incorrecto, tampoco nada en absoluto destacable. Un desangelado estreno del tebeo de miedo en nuestro país que pasa sin pena ni gloria desapareciendo a las pocas semanas; la misma escasa fortuna que obtiene la reedición que Semic efectúa en 1970, aprovechando el reciente *boom* del horror, que tras breve estancia en los kioscos va a parar al circuito del saldo.

Boom que inicia en 1968, en lo que a cómics se refiere, el mensual ***Dossier Negro*** publicado por Ibero Mundial de Ediciones (IMDE). Propiedad de José Mª Armán, antiguo trabajador de la editorial de Germán Plaza, lleva años lanzando distintos productos de los que sus cuadernos dedicados al público femenino **Claro de Luna** (1959, más de 600 n.os publicados), **Mary Noticias** (1960, con casi 500 n.os) o **Romántica** (1961) son sus mayores éxitos comerciales; los de aventuras, tan correctos como **Safari**, **Zoltán el Cíngaro** (1962) o **El pequeño sioux** (1965), nacidos en pleno declive del formato cuaderno, no son capaces de garanti-









zar la continuidad de la empresa, lo mismo que sucede con el semanario de humor para adultos ***Mata Ratos*** (1964-1974). Urge encontrar productos que se impongan en el mercado; la solución llega de la mano de la novela gráfica entonces en boga.

Tomando como modelo las publicaciones de la bien posicionada Vértice pero sin recurrir a sus deplorables métodos, Armán trabaja dos formatos, el tradicional de 48 páginas, adoptado también por otras firmas como Toray o Ferma, y el compilatorio de 128 encuadernadas en cartón con que se popularizan en España los personajes de Fleetway o Marvel. IMDE se ha surtido hasta el momento tanto de producción propia como de material proporcionado por las agencias Bardon Art y Selecciones Ilustradas. Esta última es quien le brinda personajes rompedores como **Delta 99** y **Cinco por Infinito**, que irrumpen juntos en 1969 para rejuvenecer el medio con su estética acorde con los tiempos; pese a que su éxito comercial es moderado, se suceden otros lanzamientos: **Gringo** (1970), primerizo *western* de Giménez; **Python** (1969), andanzas de una serpiente gigante y cibernética a imitación del gorila mecánico **Mytek** que publica la competencia, realizada para Francia por Antonio Borrell; y un título mensual que con iguales características que éste retoma la fórmula de ***Historias para no dormir***, recopilación de cuentos reunidos en un solo volumen: ***Dossier Negro***, cuyo primer número asoma a los kioscos a finales de 1968.







Un horror de tintes cada vez más fantásticos: en pág. anterior, fantasmas iracundos a cargo de Miguel Gómez Esteban, y hordas de duendes malignos en la historieta *El engendro del diablo*; en esta, el loco amor de un asesino deforme

Confeccionado con material proporcionado por la agencia Bardon Art, son relatos breves muy parecidos del estilo de los publicados por ***Historias para no dormir*** un par de años antes; el mayor pecado que cabe atribuir a estos volúmenes de ***Dossier Negro*** editados en formato pequeño, el «taco» popularizado por los tebeos de Vértice, es su escasa personalidad. La publicación sigue la política habitual de otras editoriales y no acredita nunca a los creadores, por lo que resulta difícil fijar con seguridad sus nombres. Por lo demás, las historietas están bien presentadas al menos en los números iniciales, en los que predomina lo macabro sobre la temática fantástica con asesinatos de toda índole, abundancia de degollamientos, sangre chorreando y mozas hechas trizas, muy en la línea del *giallo* cinematográfico que conoce entonces su momento de gloria. Rostros deformes, quemados, destrozados por la lepra, mutilaciones, manos sustituidas por prótesis mecánicas, niños muertos en sus ataúdes y otras lindezas semejantes abundan a lo largo de estos dieciocho primeros ejemplares, donde es notable la ausencia casi completa del panteón del terror clásico: vampiros, monstruos, quirófanos siniestros o castillos ruinosos.

Además del *giallo*, la crónica de sucesos es otra fuente de inspiración; de hecho, ya la cubierta del primer ejemplar anuncia la inclusión de una historieta dedicada a los crímenes del Vampiro de Düsseldorf, mientras que en los siguientes, en lo que parece una serie no especificada, se dedican más páginas con el subtítulo «basado en hechos reales», a asesinos célebres como Marcel Petiot, Reginald Christie, el estrangulador de Rillington Place, o Nathan Leopold y Dickie Loeb, los dos universitarios que sirvieron de inspiración a Hitchcock para rodar *La soga* (1948). Ecos cinematográficos se encuentran de forma más específica en otros relatos como *La estatua*, cuya inspiración es *Los crímenes del museo de cera* (André de Thot, 1953); *La médium*, que adapta a su manera el filme *Voces de muerte* (Anatole Litvak, 1948); *El doctor*, que toma su idea de *Ojos sin rostro* (Georges Franju, 1960), *La novia*, que cuenta a su modo la historia de los desenterradores Burke y Hare según lo mostrado en *La carne y el demonio* (John Gilling, 1960) o *El fantasma*, inspirada por









Aparecidos vengadores en el relato *El maleficio*, aparecida en *Dossier Negro* n.º 1; en la página siguiente, la vena morbosa atendida por el relato *El chal* y dos cubiertas de Roy Jim, seudónimo de José Royo

el clásico psiquiátrico *Las tres caras de Eva* (Nunnally Johnson, 1957).

A medida que la colección avanza el terror fantástico ocupa más sitio. Lo gótico, sin embargo, apenas aparece, lo que no quita para que haya algunos —pocos— episodios muy logrados. *El maleficio*, excelentemente dibujada por un autor no identificado, es canónica *ghost story* de venganza sobrenatural, contenida en sus formas y con impecable dominio del tiempo narrativo; en *Las fieras*, un astronauta regresado del espacio contamina a sus propios hijos con un virus que les transforma en monstruosos caníbales, tomándose su tiempo para ir introduciendo poco a poco el horror total en que desemboca; elementos de ciencia ficción tiene también *El tributo*, con dibujos de Sebastián Velasco, en la que un investigador acaba por materializar en su domicilio una criatura alienígena con hambre atrasada que, como es de rigor, prefiere por encima de otras la carne humana; algo parecido a lo que sucede en el notable episodio *El engendro del diablo*, puro desquicio de fuerte gusto a serie B de los cincuenta, arruinado por la manipulación al que el editor somete a los originales, alterando tamaños y rellenado viñetas hasta hacerlas irreconocibles.

Y es que por desgracia a partir del número seis se decide alargar las historias a base de ampliar y recortar viñetas, alterando el montaje original y dificultando apreciar el trabajo de sus autores. La publicación se beneficia de unas espectaculares portadas de Josep Martí Ripoll, las más expresamente terroríficas hechas nunca para un tebeo, con escenas efectistas, un uso del color que acentúa los aspectos macabros y una inusual utilización de primeros planos que las convierte en reclamo inmediato a ojos de cualquier adicto al género. El ilustrador, que ya ha realizado otras para colecciones de la casa como **Python**, cuenta con amplia experiencia como cartelista cinematográfico; más tarde entra como diseñador gráfico en las editoriales Toutain y Norma. Otro que firma algunas cubiertas igualmente contundentes de ***Dossier Negro*** es Roy Jim —seudónimo de José Royo Giménez—; el trabajo de ambos acaba por convertirse en lo más perdurable de la publicación en esta primera etapa.

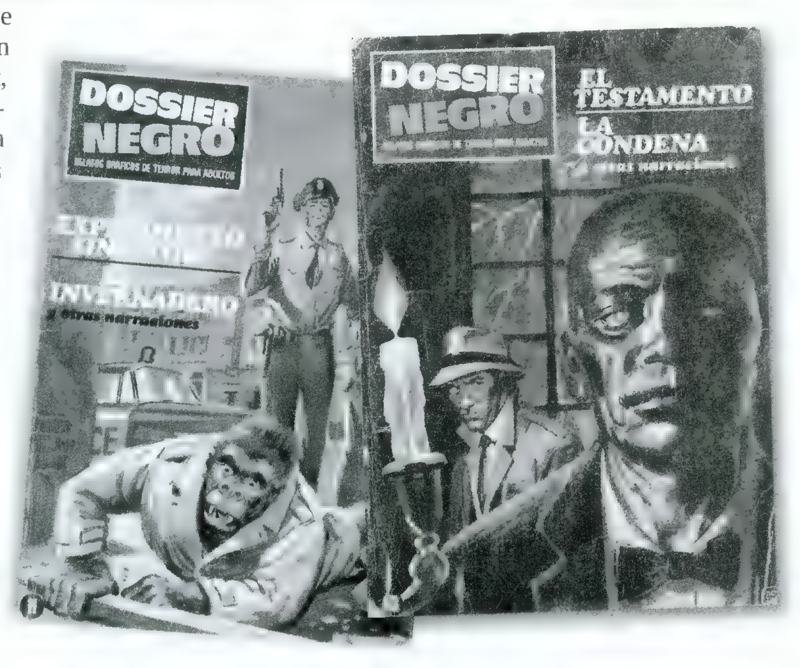
La nómina de dibujantes a los que se reconoce es amplia. Francisco Cueto, un habitual



un sentido estético que acusa el impacto que el ***Creepy*** norteamericano empieza a ejercer en la mayoría de autores de nuestro país. A partir de su entrega diecinueve nace un nuevo ***Dossier Negro*** que empieza por igualar su formato al de la revista de Warren para cambiar sus contenidos, convirtiéndose con sus veinte años de vida en la revista más longeva del género en España.

El mayor pecado que cabe achacar a esta primera etapa de ***Dossier Negro*** es su carácter algo anodino, patente en unas ilustraciones correctas pero sin garra. No hay atmósfera, ni preocupa el logro de una estética oscura sin la cual no hay terror que valga por macabros que sean los relatos. A los guiones se confía por entero lo que para suscitar emoción debiera ser un todo, lección que no se aprende hasta que la aparición de ***Vampus*** en 1971 revoluciona el mercado, despertando una moda intensa y fugaz que altera de raíz nuestra concepción del tebeo de miedo.

de las agencias, elabora algunas páginas; el estilo más personal de Alfonso Font o de Jordi Bernet, en el inicio de sus carreras, aparece en bastantes números; Sebastián Velasco, expresivo pero algo estático; Antonio P. Carrillo, cada vez más dependiente de modelos fotográficos; Leopoldo Sánchez, antes de colaborar con las revistas Warren; autores cuyas carreras se desarrollan en gran parte en Bardon Art, Selecciones Ilustradas o la agencia que Jordi Longarón dirige en ediciones Toray, como Fulgencio Cabrerizo, Fernando Delmás o Jorge Badía... además de las primeras incursiones en el género de Miguel Gómez Esteban, adaptaciones de relatos de Edgar Allan Poe realizadas con



INTERLUDIO POP



Siendo una publicación de carácter oficial, Trinca apenas puede permitirse coquetear con un género que la censura prohíbe expresamente; aunque de naturaleza sobrenatural *El fantasma de Canterville*, realización de Juan Arranz, no puede considerarse, en puridad, una historia de terror

Cuando en el mundo comienza la década de los setenta, que ahonda en los presupuestos rupturistas de la anterior, en España el Régimen cumple sus treinta años en el poder. El franquismo sigue pesando como una losa, más a medida que llegan vientos de un exterior que es ansiado objeto de deseo. El joven educado entre posguerras, misas, cantos imperiales, sucedáneos y aromas de sacristía rabia por integrarse en una modernidad que donde rigen pudor y represión es siempre aspiración y nunca realidad. Un estado de ánimo que refleja ejemplarmente la cultura popular, incluida por supuesto la historieta.

La renovación que el cómic emprende a comienzos de esta década se percibe en las páginas de un título nuevo, ***Trinca*** (Doncel, 1970), semanario a todo color auspiciado por el Frente de Juventudes falangista que en poco tiempo se desprende del aire algo rancio de sus inicios para incorporar una serie de creadores que familiarizan al público con una forma inédita de concebir el medio. Heredera de otras cabeceras que han abierto camino como ***Gaceta Junior*** (1968) o ***Strong*** (1969) —nutridas mayormente de material europeo—, por sus páginas desfilan Víctor de la Fuente con *Haxtur*, críptica parábola antitotalitaria; *Manos Kelly, western* estéticamente rompedor de Antonio Hernández Palacios; *Kronan*, espada y brujería obra de Brocal Remohí; o el *Peter Petrake* de Miguel Calatayud, arrolladora exhibición de modernidad a caballo entre la historieta *pop* y un *comix underground* que se adivina a la vuelta de la esquina. En su mejor momento la publicación resulta una especie de ***Pilote*** español, sirviendo de plataforma a unos creadores alejados tanto del antiguo cuaderno de aventuras como del adocenado estilo agencial que caracteriza la novela gráfica. Con ***Trinca*** adquiere carta de naturaleza la historieta de autor, concepto hasta entonces desconocido que condiciona en los siguientes años la evolución del medio.

Las incursiones del terror en ***Trinca*** son muy limitadas; no es de extrañar al tratarse de una publicación auspiciada por las mismas autoridades que mantienen al miedo proscrito de la historieta juvenil. Hay aproximaciones, como la adaptación que Juan Arranz hace de *El fantasma de Canterville*, texto wildeano difícilmente adscribible al género, o parodias como *El último vampiro*, obra de un Jan en plena forma, poco antes de que alcance la gloria con *Superlópez*; por eso asombra encontrar en el número ocho un relato de horror puro, la traslación a la viñeta del relato de Gustavo Adolfo Bécquer *El miserere* realizada por Carlos Giménez. Tal vez se permite por tratarse de un escritor español de los que se estudian en el bachillerato, otra explicación no encuentro, porque el cuento es terror romántico puro y duro. Con ella inicia su autor una trilogía

formada por de *El extraño caso del señor Valdemar*, de Edgar Allan Poe, y *El mensajero*, breve pieza sobre idea de Luis Vigil que aparece publicada en 1971 en ***Drácula***, adscribible a este pequeño ciclo por sus comunes características.

Con *El miserere* alcanza Giménez espléndida madurez. Tras una introducción en la que los diálogos centran la situación se suceden dos páginas y media mudas en las que el autor intenta representar en imágenes algo tan difícil como el sonido. Onomatopeyas, letras góticas escritas sobre una partitura, notas musicales y sobre todo un montaje prodigioso que descompone cada viñeta en otras y convierte en vivos elementos inertes como los ventanales góticos o las bóvedas de crucero, consigue que el lector participe del horror del protagonista, que logre escuchar también ese canto sublime y maldito entre esqueletos encapuchados, primerísimos planos y *crescendos* que se elevan hasta el cielo mismo, en una magistral lección de narrativa que convierten estas cinco planchas en un clásico de la historieta de miedo.

En lo que bien podría haber sido una serie, Giménez entrega otra historia de terror, *El extraño caso del señor Valdemar*, basada en el conocido cuento de Poe. Si en la anterior experimenta con el sonido aquí lo hace con los tiempos, pues de tiempos muertos está hecho el relato. Planos fijos, viñetas que se repiten sin apenas variación para reforzar una intriga en la que cada segundo cuenta y una nueva exhibición de montaje sin palabras hacen de esta historieta otro hito en la evolución del cómic de terror hispánico. El trabajo está destinado a ***Trinca***, y a pesar de que las planchas originales llegan a colgarse en la

Un montaje de ritmo musical de Carlos Giménez para el relato *El Miserere*







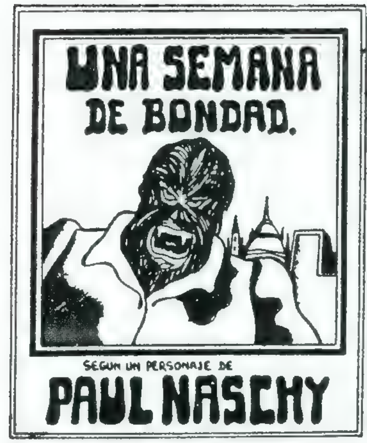


Horror e innovación formal en la revista ***Trinca***: Miguel Calatayud aporta una relectura en clave *pop* del cuento de Edgar Allan Poe *La máscara de la Muerte Roja*, en el Extra de Navidad de 1972

exposición que la revista organiza en 1972 en el Ateneo de Valencia, nunca se publica. Su contenido terrorífico echa atrás a unos responsables obligados a dar ejemplo de lo que debe ser una cabecera juvenil «sana» que acate sin reservas las normas de censura. El público no puede leerla hasta más tarde, cuando en 1979 aparece en la revista ***Cimoc***.

La tercera de estas historietas, *El mensajero*, lleva un paso más allá la experimentación que el dibujante inicia en las anteriores. Aquí ya no hay concesiones: un breve texto de apoyo es cuanto encontramos de literario, el resto es narrativa gráfica en estado puro. La cabalgada nocturna que un jinete emprende rumbo a la morada del conde Drácula se desarrolla sin palabras, con un montaje milimetrado que se recrea en las imágenes como en los sonidos, evocando a la perfección la atmósfera que la breve pieza precisa. Viñetas que rompen los márgenes, imágenes en negativo, rostros que parecen flotar sobre la página, una iluminación que es asumida lección expresionista... La estética del miedo más canónico aplicada con un lenguaje contemporáneo y popular. Es una verdadera lástima que en lo sucesivo Giménez no regrese al género, vistos los resultados conseguidos en estas aproximaciones. La historieta social gana un campeón, pero la de terror lo pierde, sin duda.

Resulta también significativa otra de las escasísimas incursiones en el género aparecida en ***Trinca***, una adaptación del cuento de Edgar Allan Poe *La máscara de la Muerte Roja* confeccionada por Miguel Calatayud para el Extra de Navidad de 1972. Todo aquí resulta innovador: desde la audacia de conceder honores de portada a un relato de terror, algo que la censura permite por tratarse de una publicación con respaldo oficial, al modo de concebir la secuenciación, pasando por unas formas únicas entonces en el mundo de la viñeta. Curtido ilustrador, Calatayud convierte cada plancha en una lección de estética que delata un amor casi obsesivo por el equilibrio: cromático, narrativo, compositivo. No hay una sola viñeta en la que algo chirríe, desde la impecable y heterodoxa estilización de las figuras al uso dramático del color —un tono rojo sangre va apoderándose de las páginas a medida que se acerca el final, cuando el negro cierra el cuento sin dar lugar a la esperanza—, todo parece mágicamente en su sitio. Realizada desde la pasión por el medio, más reflexión sobre el género que género mismo, su voluntad vanguardista y radical contemporaneidad permanecen incólumes medio siglo después de su publicación.





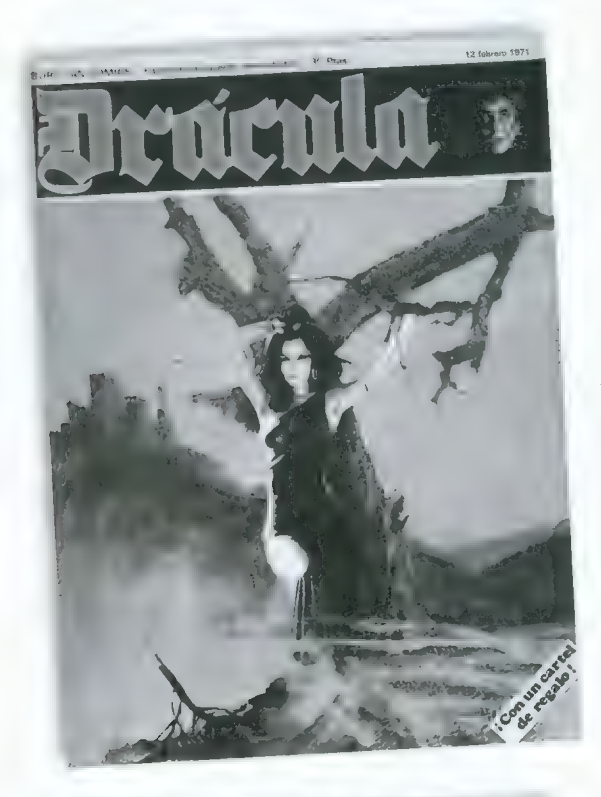
La obra de Juan Carlos Eguillor permanece a día de hoy oculta y dispersa, pidiendo a gritos una reedición que permita valorarla en su justa medida. Arriba, Mari Aguirre, su personaje, se encuentra con Waldemar Daninsky, el licántropo creado por Paul Naschy

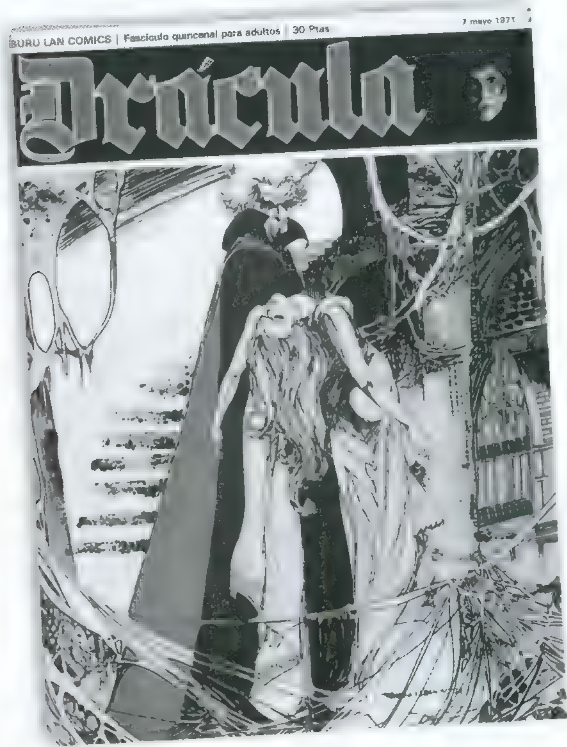
Juan Carlos Eguillor es uno de esos autores casi secretos, pionero igualmente de nuestro tebeo *pop*, cuya obra permanece olvidada a la espera de que alguien aborde su necesario rescate. Creador polifacético, sus incursiones en el cómic son brillantes y limitadas, siendo la más duradera la serie de tiras diarias que hacia 1971 publica en el periódico *El Correo Español-El Pueblo Vasco*, protagonizadas por su heroína *Mari Aguirre*, un poco en la línea de las liberadas féminas que Eric Losfeld difundiese en Francia en la década anterior. En una de sus aventuras, titulada *Una semana de bondad*[14], Mari se encuentra en un circo con Waldemar Daninsky, el monstruo creado por Paul Naschy en su serie de películas sobre el Hombre Lobo. La dificultad de acceder a este material impide que pueda dar más detalles de este curioso episodio, que en todo caso testimonia la popularidad alcanzada por el personaje de Jacinto Molina tanto como la permeabilidad entre historieta y cine, siempre tan estrechamente vinculados.

En febrero de 1971 los kioscos se alegran con la llegada de una vampiresa sensual e insinuante, que bajo un árbol muerto y con un ruinoso castillo al fondo iluminado por la luna, mira altanera al lector desde la portada de una nueva revista, primera en ofrecer historietas dirigidas a un público adulto, fenómeno habitual en otros lares pero totalmente inédito en suelo celtibérico. Con una censura triste, ridícula y eficaz y una consideración social del tebeo como último escalafón de los subproductos más olvidables, la aparición de ***Drácula*** en el mercado no puede ser más rompedora.

Nace de la mano de Buru Lan, editorial donostiarra dirigida por Luis Gasca, entusiasta del medio, enamorado de la imagen y pionero en el estudio y reivindicación de la historieta. A contracorriente de toda ortodoxia, Gasca ha sido el primero en editar un *fanzine* sobre el medio, ***Cuto*** (1967); el primero en escribir un libro que habla de viñetas (*Historia y anécdota del tebeo en España*, 1965); el primero en estudiar las relaciones entre el cine y los tebeos (*Los cómics en la pantalla*, 1965); el primero en publicar volúmenes que reivindican en clave de *pop art*

14.- En claro homenaje a la novela gráfica en *collages* de Max Ernst, obra emblemática del surrealismo publicada en 1934.





La revista ***Drácula***, dirigida por Luis Gasca, nace con vocación vanguardista y rompedora, reuniendo aos autores más inquietos del cómic español. Arriba, una vampiresa saluda al lector desde la portada del n.º 1, por Enrich; abajo, cubierta de Esteban Maroto; en pág. 215, viñetas de Josep M. Beà

imágenes sistemáticamente menospreciadas (*Los héroes de papel, Mujeres Fantásticas,* 1969); el primero en redactar una historia del cómic patrio (*Los cómics en España*, 1969); el primero en ofrecer una visión histórica del cine fantástico (*Cine y ciencia ficción,* 1969); el primer español en integrarse en revistas como la francesa *Midi Minuit Fantastique* (1962) o la norteamericana *Famous Monsters of Filmland* (1958), además de participar en la fundación de la hispana *Terror Fantastic* (1971). No es de extrañar, vista su apabullante trayectoria, que colocado al frente de la firma vasca se proponga mostrar a la historieta en pie de igualdad con cualquier otra manifestación artística.

Lo hace emprendiendo varias líneas de acción. Por un lado, rescata clásicos del *comic-strip* como **El Hombre Enmascarado**, **Flash Gordon** o **El Príncipe Valiente** en ediciones que, si hoy vemos manifiestamente mejorables, son entonces las mejores que se han ofrecido a un público amamantado en la cochambre. Por otro, mediante revistas mensuales como ***El Globo*** o ***Zeppelin*** (1973) donde por primera vez el lector toma contacto con personajes como **Corto Maltés**, el **Mort Cinder** de Alberto Breccia, clásicos de prensa como **Little Nemo**, **Dick Tracy**, **L´il Abner** o el **Pogo** de Walt Kelly... además de textos de vario pelaje sobre el tebeo, el cine



de género o la literatura *pulp* escritos desde un punto de vista riguroso y apasionado, empeño audaz cuya semilla tarda algún tiempo en fructificar. Y finalmente con su proyecto más ambicioso, el quincenal ***Drácula***, la primera publicación que pretende colocar la viñeta española a la altura de la que campa por una Europa cercana e inalcanzable.

Ya lo dice la propaganda oficial: España es diferente. La epicúrea reivindicación del sexo plasmada en numerosas historietas foráneas no puede por aquí ni soñarse. Para burlar a la censura e ir más allá de lo tolerado a las novelas gráficas para adultos, Luis Gasca publica ***Drácula*** acogiéndose al formato del fascículo semanal. El kiosco está abarrotado de colecciones por entregas de casi cualquier cosa, desde enciclopedias generales a historias del cine, libros sobre fauna, arte, mitología, parapsicología, santuarios marianos o crímenes famosos. Al entender las autoridades que esta clase de publicaciones van dirigidas a los adultos su permisividad es mayor que la aplicada a la viñeta, lo que se aprovecha para colar contenidos de otro modo impensables... a fuerza las más veces de la insistencia de los impulsores del proyecto, que lidian con los embates del organismo censor[15].

Realizada enteramente por autores autóctonos hay que aclarar que, pese a su nombre, ***Drácula*** no es una publicación específicamente de terror. Contenedor tanto de estéticas *pop* como de relatos fantásticos, rompeolas de la viñeta entendida como hija de su tiempo, la voluntad que la guía es tanto estética como genérica: importan más unas formas que se quieren nuevas que el respeto a cualquier convención hasta entonces sagrada en el ámbito del tebeo. La revista exhibe un aire rompedor con un pasado marcado por una mentalidad de posguerra severa y asfixiante, por historietas cuya fórmula se ha explotado hasta la saciedad, por contenidos únicamente aptos para el público infantil. Nacen personajes de pelo largo, como el de sus creadores y como el de los públicos a los que van destinados, ya no consumidores habituales de có-

---

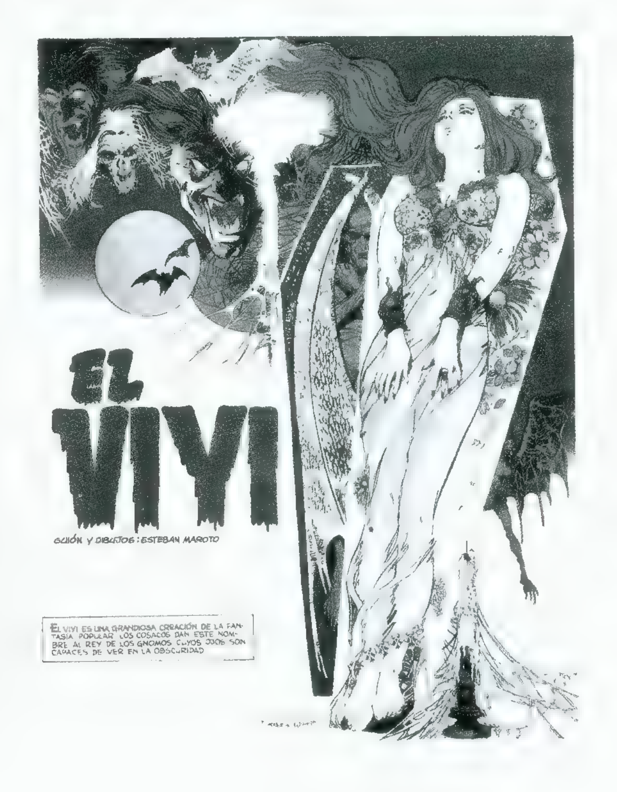
15.- En 1970 Buru Lan lanza una serie de bolsilibros protagonizada por el monstruo de Frankenstein, con espectaculares cubiertas de Esteban Maroto, de la que solo llegaron a publicarse los dos primeros números. Don Glut, su autor, explica así en 2018 la causa del temprano cese: «Recibimos notas respecto al tercer y cuarto libro que marcaban pasajes que los censores consideraban demasiado brutales para ser publicados. Las novelas habrían quedado como cuentos largos después de pasar la carnicería de los censores. Fue preferible terminar la serie, como hizo el editor español, Buru Lan». En *Mi casa es tu cementerio. Entrevista exclusiva con Don Glut*, por Roberto Barreiro, publicado en el n.º 51 de *2000 Maníacos*, Manuel Valencia editor, 2018.



La libertad de que gozan los autores en ***Drácula*** descubre facetas inéditas en quienes hasta entonces han desarrollado buena parte de su carrera facturando historietas de puro consumo. Izqda., viñeta de *El mensajero*, de Carlos Giménez; abajo, una página de Esteban Maroto

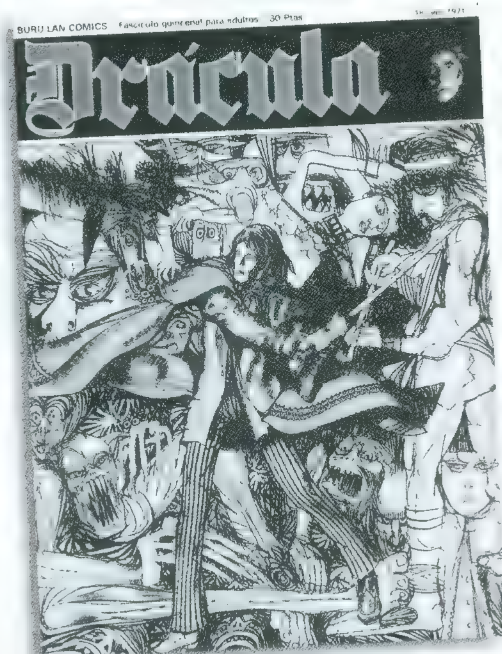
mics sino personas hace tiempo alejadas del medio que retornan atraídos por una oferta acorde con su edad que les permite sacudirse el sambenito de ser adulto y lector de tebeos, alguien a quien en 1970 se mira casi con conmiseración de discapacitado.

Las páginas de ***Drácula*** estallan en color, rompen con los esquemas de la tira, exploran nuevas formas, sintonizan con las inquietudes de la cultura juvenil de su época. Lo hacen desde el primero de sus doce números con personajes insólitos en nuestra historieta: *Agar-Agar*, ilustrada por Alberto Solsona, es un festival psicodélico que emula el clima lúdico e irónico de las heroínas tipo Barbarella que Losfeld edita en Francia; Juan Tébar, José Luis Garci o Iván Zulueta publican relatos fantásticos e ilustraciones que son puro *pop art*; Wolff, el personaje que dibuja Esteban Maroto, protagoniza una historia de *sword & sorcery* repleta de tentadoras mujeres de inédito poderío; las portadas de Enric Torres (Enrich) se sitúan en los límites de lo tolerado al mezclar sin complejos sensualidad y terror. Alguna historia de puro miedo, además de las series señaladas a continuación, se desliza en sus páginas. *El mensajero*, de Carlos Giménez; *El Viyi*, adaptación del cuento de Alexis Tolstoi en la que Esteban Maroto realiza un brillante ejercicio de montaje entre la vanguardia y el modernismo, o *Ruinas*, dibujada por el veterano Manuel López Blanco según guion de José Luis Garci, a la que su estilo tradicional coloca fuera de la estética defendida por la publicación.





Tanto con sus historietas sin protagonista fijo (pág. 215) como con las de la serie del detective de lo oculto Sir Leo (esta página y las dos siguientes), Josep Mª Beà se revela el más sólido de los autores fantásticos de los setenta, de una modernidad incombustible al paso del tiempo



Aparte de las doce planchas del personaje paródico *Drácula* de Alfons Figueras, lúcido homenaje al mundo del terror de Universal, los únicos autores de la revista que integran todas sus obras en el género son Josep Mª Beà y Enric Sió. El primero, con su personaje **Sir Leo** y con una serie de historietas independientes; el segundo, realizando las páginas conocidas como *Mis miedos*, que en la publicación aparecen sin ningún título común.

Desde su primera historieta Sir Leo Wooldrich se presenta como un detective de lo sobrenatural por vocación, aristócrata que desdeña posición y títulos en aras de su interés por el misterio. Esta opción por los asuntos sobrenaturales le diferencia de otros colegas como el **Inspector Dan**, escépticos y nada versados en las artes ocultas, emparentándolo con los de la vieja escuela, aficionados a grimorios y conjuros para ahuyentar al Mal. Del Necronomicon, nada menos, saca nuestro héroe la fórmula que le permite acabar con la Cosa del Lago Negro, criatura lovecraftiana de formas imposibles que aterra la región escocesa donde se encuentra. Y es que aquí el terror ya no toma sus influencias del cine, como es habitual, sino de los libros, algo nada extraño cuando Luis Vigil, escritor, experto en literatura fantástica, impulsor de revistas especializadas como *Nueva Dimensión* (1968) y hombre fundamental en cuanto se refiere al fantástico durante varias décadas, es autor de los guiones.

La ambientación victoriana refuerza el vínculo con la *ghost story* británica, en auge en España a través de numerosas recopilaciones literarias; en consonancia, a lo largo de las aventuras de Sir Leo el lector encuentra ecos de Lovecraft (*La cosa del lago*); del Jules de Grandin de Seabury Quinn (*El fin de una leyenda*); de maldiciones exóticas a la

manera de Rudyard Kipling (*El mar de sangre*); de los fantasmagóricos niños de Henry James (*El sótano*); de Arthur Machen y sus supervivientes de razas prehumanas (*El Dinornis*)... Referencias más o menos explícitas que hacen del de **Sir Leo** un terror de tintes intelectuales, lo que, además de no restarle un ápice de eficacia, proporciona al público claves desacostumbradas en un panorama tan iterativo como el de la historieta.

Por entonces Josep Mª Beà lleva tras sus espaldas muchas páginas realizadas para la agencia Selecciones Ilustradas, donde entra a trabajar con catorce años: historietas románticas para Inglaterra, *western*, *space opera*, policial... material impersonal que apenas deja margen para buscar un camino propio. Él mismo lo cuenta así en una entrevista: «Un día me cita Luis Gasca en el Hotel Majestic y me suelta: "Voy a editar una revista, ***Drácula***. Confío plenamente en tu talento. Tienes cinco páginas para ti, haz lo que quieras mientras sea del género fantástico. Nunca te censuraré, cobrarás el triple de lo que cualquier editor esté dispuesto a pagarte". Joder. Yo debía tener unos veinticinco años, nunca me habían dicho una cosa semejante. Salí de allí flotando. Y ocurrió algo sorprendente [...] Al día siguiente cuando cogí el lápiz, me di cuenta de que sabía dibujar diez veces mejor que antes de la conversación mantenida con Gasca. Todo era fluidez, la autoestima a mil, un editor que confía plenamente en ti [...] Apliqué técnicas nuevas, tramas mecánicas, *frotagge*, *collage*, color en falsa selección. Dios mío, qué bien me lo pasaba... [...] experimentando con la fotografía, introduciendo en la historieta a artistas que admiraba: Klimt,



Egon Schielle, Vesalius, Aubrey Beardsley [...]. La experiencia me reconcilió con el oficio de las viñetas. Las historias de ***Drácula*** las considero mi primer trabajo de autor, todo lo anterior es desdeñable, carente de cualquier valor»[16].

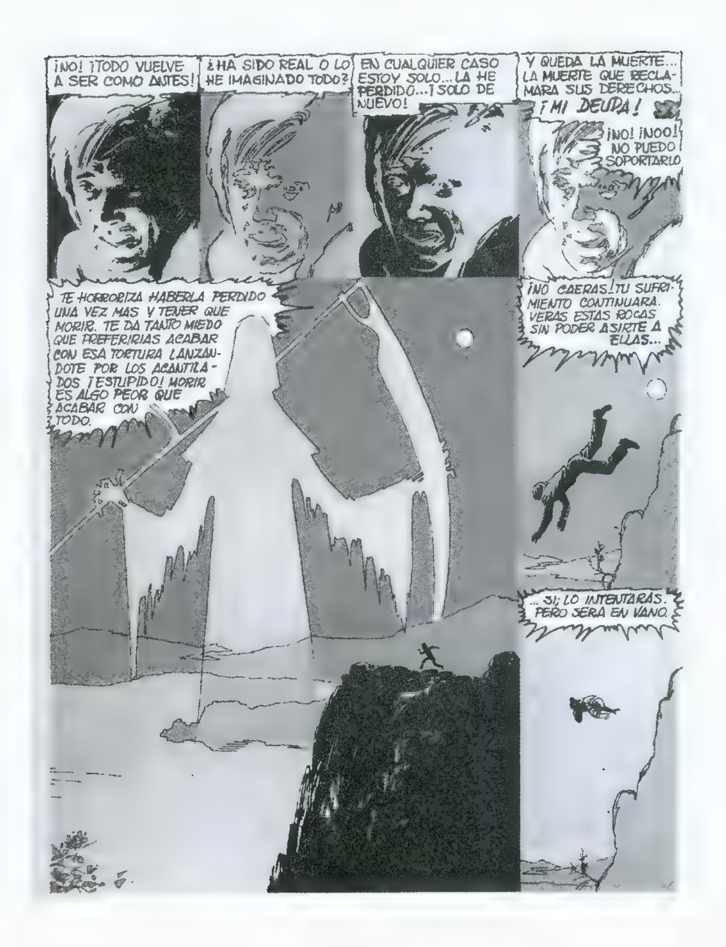
En efecto, Beà aplica a sus creaciones técnicas nunca vistas antes en España. Viñetas abstractas, un uso del *collage* que debe tanto a Max Ernst como a la imaginería del *Swinging London*, importación de estéticas ajenas como el grabado decimonónico o la pintura, ruptura de la tradicional estructura de la página, uso de manchas y raspados, abandono del realismo fotográfico propio del cómic de agencia, montaje innovador… todo ello sin renunciar a lo esencial de la historieta: el uso de un lenguaje capaz de provocar emociones en el lector.

Más aún que en **Sir Leo** estas experimentaciones quedan patentes en el resto de sus obras publicadas en ***Drácula***. *La momia* se abre con su personal reinterpretación de un grabado dieciochesco de escuela inglesa; el horror absoluto, casi metafísico, de *Leyenda cósmica* se expresa mediante formas y colores abstractos; *collages*, tramas mecánicas aplicadas como al descuido, líneas que rompen perfiles, viñetas que parecen bailar aparecen en *La serpiente* o *El conjuro*; la psicodelia estalla gloriosa en las páginas de *El gato*; dibujos médicos de anatomía y caleidoscópicas secuencias de alto poder visionario se alternan en *Invasión*… Argumentos originales, del propio Beà o de Luis Vigil, que revelan un sentido del terror culto, que reinterpreta las fuentes clásicas —lo gótico, lo espectral, lo macabro— para conducirlas hacia senderos inexplorados. Espléndida obra de un autor que aprovecha y goza su libertad, alcanzando cumbres expresivas pocas veces vistas.

Beà realiza muchas de estas historietas compartiendo estudio con otro de los habituales de ***Drácula***, Enric Sió, autor influido por las nuevas corrientes que imperan en Europa, donde el cómic lucha por abandonar su consideración de producto subcultural. Libros como los de Umberto Eco, ediciones como las del francés Eric Losfeld, estudios como los de su paisano Francis Lacassin o simposios internacionales como el celebrado en la italiana Lucca son conocidos en España por una minoría, lo que no quita para que encuentren amplio eco en la profesión.

Sió, dibujante de agencia dedicado a historietas bélicas y románticas para el mercado inglés, es uno de los pioneros en tomar conciencia de las posibilidades artísticas del medio que se propone explorar; como buen hijo de su tiempo lo hace desde el *pop-art*, la tendencia de moda. Partiendo de una base fotográfica nada disimulada factura historietas como *Lavinia 2016* (publicada en catalán en la revista *Oriflama* en 1967) o *Nus* y *Sorang*, que ocupan las contraportadas de los fascículos de la enciclopedia *Vector*, editada

16.- «Cosiendo olas con tonsura descentrada. Entrevista a J. M. Beà», por Manuel Barrero, publicada en 2003 en la página virtual *Tebeosfera.com*



Uno de los ejes que vertebran la serie *Mis miedos*, de Enric Sió (p. 220 y 221) es la opresión que sobre lo joven ejerce lo caduco, impidiéndole florecer y desarrollarse, metáfora de un país inmerso en los años finales de un régimen político ultraconservador enemigo de cualquier innovación

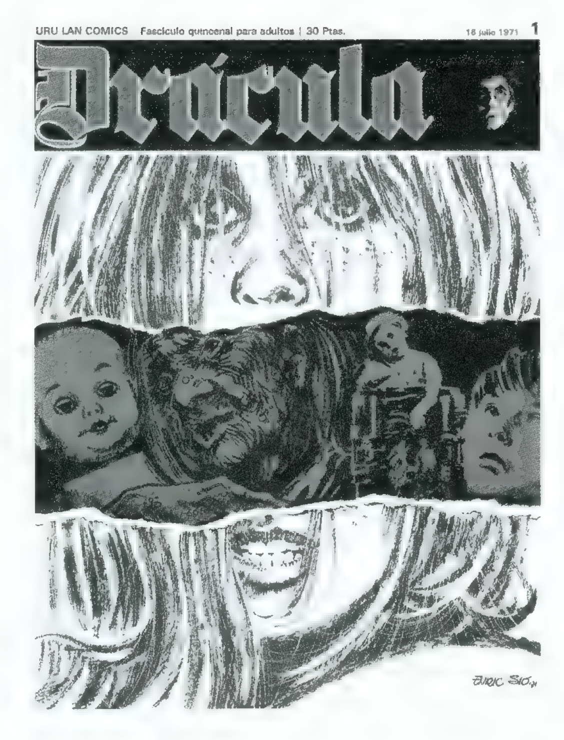
por Salvat ese mismo año. El lector habitual de tebeos, conservador en general, las recibe con desconfianza —por no decir que no entiende ni jota de la propuesta— pero en poco tiempo Sió consigue hacerse con una minoría de seguidores que saben ver cuanto hay en sus páginas de moderno, de contestatario, de voluntad rompedora, algo que las autoridades no pueden sino mirar con desconfianza; no en vano el dibujante acaba por marchar en 1974 a un voluntario exilio en Italia por «la asfixia que le produce el grisáceo panorama social y político español», según sus propias palabras.

Viñetas que irrumpen fuera de sus límites, páginas concebidas como unidades plásticas, predominio de lo gráfico sobre lo literario, uso psicodélico del color, montaje sincopado, humor irreverente, supresión de cualquier convención narrativa, pasión por la experimentación, abandono del discurso lineal, recursos como la repetición, la ampliación, el efecto en negativo de imágenes o el virado llevados al extremo... Un estilo que viene como anillo al dedo para la revista que coordina Luis Gasca, deseosa de innovar. Y de hacerlo, además, desde el fantástico.

Lisita, Karen, Eleonor, Alicia, Eloísa, Marian... la mayor parte de esta serie de historietas de miedo tiene nombre de mujer. Y todas, de un modo u otro, reflejan al autor, a veces con tintes autobiográficos. Visibles sobre todo en la elección de unos protagonistas que se adivinan muy cercanos al ambiente en que se mueve, bellas chicas liberadas, hombres de pelo largo vestidos a la última, profesionales independientes que evolucionan entre decorados rabiosamente modernos, gente *in*, como se dice entonces, cuyas raíces se encuentran en una infancia de posguerra marcada por la represión, la severidad y la sumisión a una autoridad rancia y cerril.

Contradicción vital que muestra una historieta como *Minins*, tal vez la mejor del ciclo, en el que un autorretratado Sió sopesa

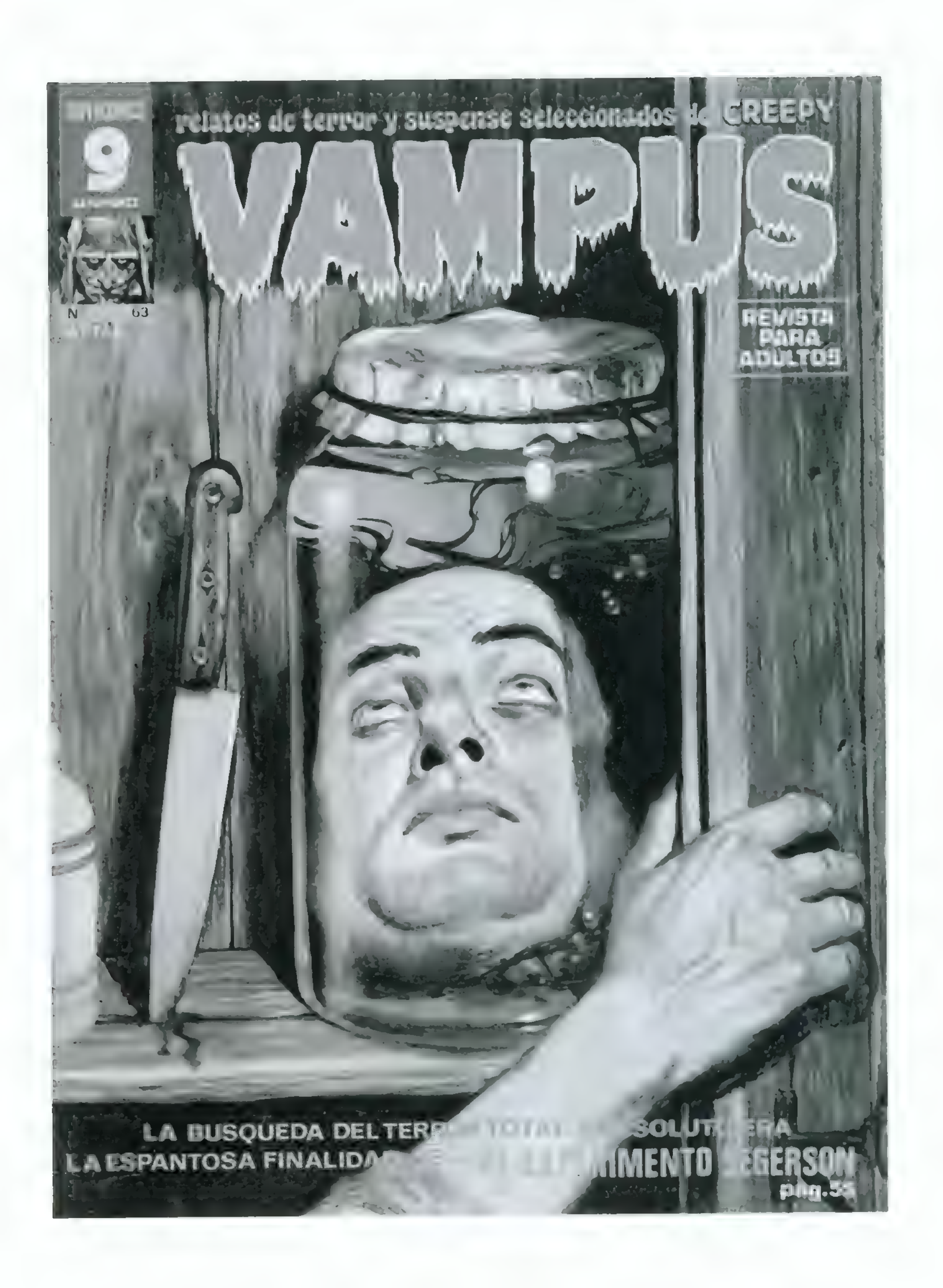
los lastres adquiridos por una educación nacional-católica en secuencias de novedoso montaje y lúcida poesía. O en *Marian*, donde lo joven —la nieta— se ve asfixiado por lo caduco —la abuela—, metáfora perfecta del momento que vive la nación. Recurso retomado en *Nacional 141*, en forma de una procesión fúnebre de ancianas vestidas de luto encabezadas por un cura que provocan un colosal accidente al cortar el tránsito de una autopista, símbolo de una modernidad a la que se impide acceder. Lo que el autor muestra en muchos de estos relatos es tanto el anhelo como la cotidianeidad de una generación nueva —la suya— que descree de la épica de una guerra que no vivió, y que ansía participar de la revolución juvenil experimentada al otro lado de la frontera. Incluso un episodio tan heterodoxo como *Bittler Bratton*, en el que el avión de un piloto de guerra se convierte en un ente cárnico que acaba por devorar a su tripulante, resulta personal ajuste de cuentas con su alienante trabajo de dibujante de historietas bélicas.



Formalmente sorprende desde su mismo inicio, con la versión enteramente muda de un cuento de vampiros de Juan Tébar que aparece en el primer número de la revista (*Eleonor*). En él, como en todos los demás, hace un uso del dibujo fotográfico que deviene pura labor de montaje vertebrada en torno al horror: la muchacha devorada por sus propios gatos (*Krazy*), el amante viudo condenado a eterno castigo a cambio de una hora de goce (*Eloísa*), la chica sepultada viva en la mansión-útero que se resiste a abandonar (*Alicia*), la madre muerta por su propia hija (*Lisita*)... Episodios claramente *arty*, saludablemente innovadores, que quedan como afortunada rareza en el panorama del cómic español del momento, demasiado personales para admitir descendencia.

Exactamente igual que lo que sucede con la propia revista ***Drácula***, desaparecida con solo doce números, pues, aunque varios de sus autores retornen al género casi de inmediato a través de las revistas de Warren Publishing, nunca vuelven a hacerlo en las condiciones y bajo los prepuestos netamente autorales con que aquí pueden ejercer su trabajo.




VAMPUS
REVISTA PARA ADULTOS

CAPÍTULO 6

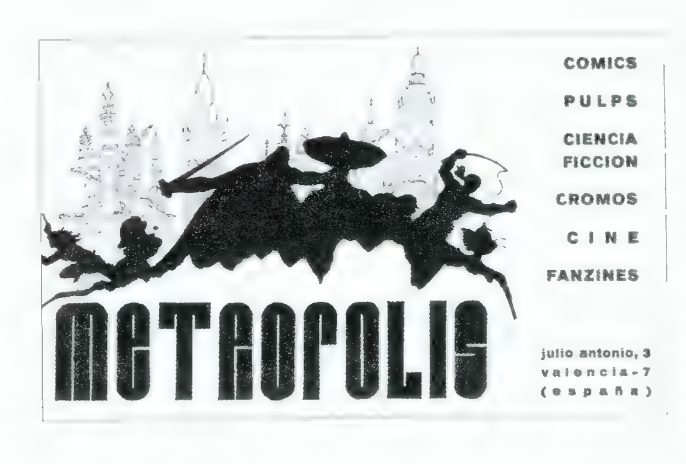
Vampus Fans Club

Salíamos de casa después de haber desayunado con un ojo puesto en el café con leche y el otro sobre un tebeo cien veces visto, devorando viñeta a la mínima ocasión. Íbamos al colegio, mi hermano y yo —dos preadolescentes— caminando, fijándonos mucho en los carteles de cine que con sus dibujos chillones permanecían encolados en cualquier trozo de pared disponible, oasis de color en un medio más bien ceniciento. Entonces no lo sabíamos, pero estábamos en la etapa de esplendor de lo que se conocería como *fantaterror*, largometrajes europeos, españoles la mayoría, fruto de aquellas políticas de coproducción que se encargaron de mantener vivo el cine de género cuando Hollywood lo había abandonado. Filmes de espías, *spaguetti westerns*, películas tan picantes como reprimidas —el *landismo*, se decía—, algunas, cada vez más, de terror.

[illegible]

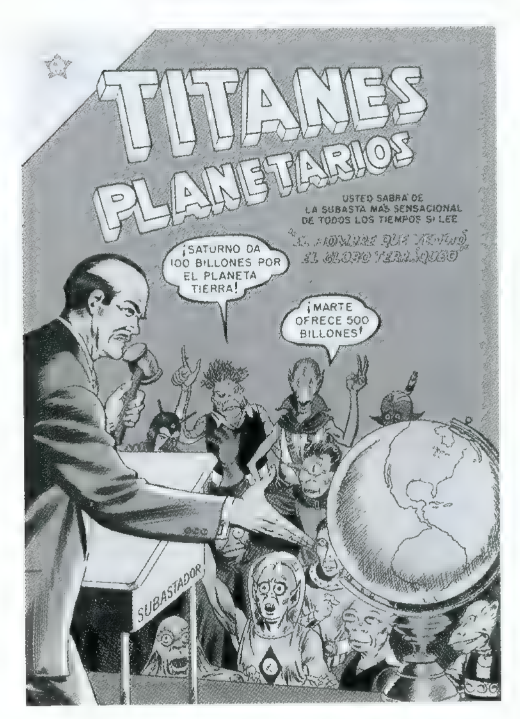
Carteles gloriosos que por mucho que uno ya supiera que el resultado no era para tanto, no dejaban de ejercer hipnótico atractivo. El brutal licántropo de *La noche de Walpurgis* (Leon Klimovsky, 1971); *El Jorobado de la Morgue* (Javier Aguirre, 1973) paseando entre muchachas muertas, esqueletos y ataúdes; el contundente vampiro y la moza encadenada de *El gran amor del conde Drácula* (Javier Aguirre, 1973); el prometedor disparate —apenas sabíamos entonces de los llamados *cócteles de monstruos*— que se intuía bajo el rostro doblemente sardónico de *Dr. Jekyll*





y el Hombre Lobo (Leon Klimovsky, 1972); la total chifladura que prometía, chica escultural mediante, *Los monstruos del terror* (1970, Tulio Demicheli). Vivíamos tiempos de gloria del cine de barrio, donde aunque fuese efímero y tirando a subdesarrollado, brillaba el terror. Ojalá pasase lo mismo con los tebeos, pensábamos.

Devotos incurables de cuanto fuera fantástico, conscientes de que la mayor parte de las cosas sobre las que leíamos estaban prohibidas o su circulación limitada a ese *extranjero* vasto, fecundo e inalcanzable, tanto mi hermano como yo habíamos devorado cuanto la literatura, la alta y la baja, nos había podido ofrecer en este sentido. Las antologías de Bruguera, las selecciones de terror de editorial Géminis, los tomos de Rafael Llopis y López Ibor que honraban la biblioteca paterna, el *Frankenstein* de Mary Shelley, los Frankensteines *pulp* de Don Glut que Buru Lan había lanzado, el Jekyll de Stevenson, algunos de los Lovecrafts que publicasen Minotauro y Alianza, el Dr. Moreau de Wells y hasta el *Drácula* de Stoker, que ese sí... ¡ese sí que daba miedo! No como el tebeo de Buru Lan, por otra parte absolutamente fascinante por más que no acabásemos de comprenderlo del todo, que tan efímero, apenas medio año, había sido. Ahora salía de nuevo, pero con las historietas de **Delta 99** y **Cinco por infinito** que ya conocíamos por las novelas gráficas de IMDE que, ávidos de consumir una modernidad que en aquella España se administraba con cuentagotas, coleccionamos pocos años antes. Y no estaba la cosa como para gastarse el dinero en tebeos ya conocidos.



Había que guardar para adquirir los que la editora vasca seguía ofreciendo —**Flash Gordon**, **El Hombre Enmascarado**, **El Príncipe Valiente**— adquiridos en la primera tienda especializada en cómics que hubo en Valencia —y en España, creo—, permanente tentación situada a un paso de casa[1].

1.- Situada en la calle Julio Antonio de Valencia, Metrópolis fue obra de la iniciativa de Agustín Riera, entusiasta del medio que trabajaba en Francia para Eric Losfeld, y Miguel Ángel Aparicio, coleccionista y conservador del tebeo antiguo español. Abierta en 1970 y demasiado avanzada a su tiempo, cerró sus puertas en 1972. A algunos nos dejó marcados para siempre.



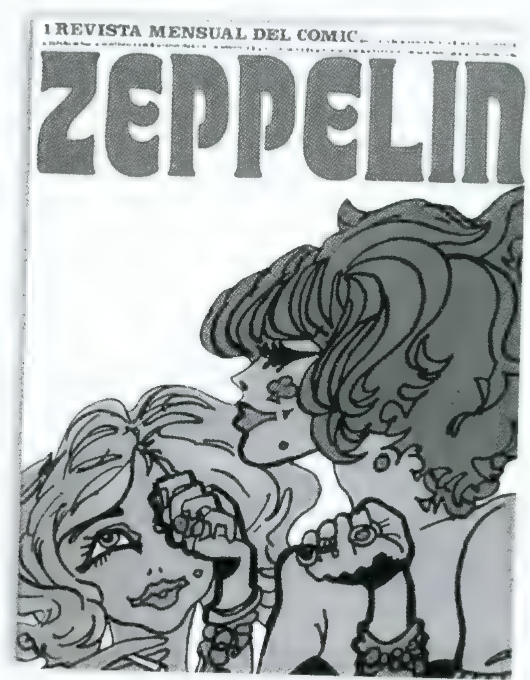




Memorias de un adolescente: los carteles del cine del fantaterror español pegados en las calles de Valencia, y diversos cómics fantásticos de Novaro descubiertos en Metrópolis, la primera librería especializada de España. ¡Cómo para volverse loco!

Allí había sabido de tebeos antiguos, había caído perdidamente enamorado de la *Silver Age* a través de los títulos de Novaro, que se vendían bajo mano a precios casi inalcanzables a despecho de la prohibición que la censura había establecido sobre ellos desde 1964. Y no digamos otros títulos igualmente proscritos de ciencia ficción de DC en versión mexicana, ***Historias Fantásticas***, ***Titanes Planetarios*** y compañía, que, utilizando la fórmula de narraciones breves luego aplicada por ***Vampus***, descubrieron un horizonte ilimitado de candidez y fantasía.

En el interior de Metrópolis, que así se llamaba aquella sucursal del paraíso, entre montañas de cómics, carteles de Jack Kirby, ediciones italianas y francesas, *comic-books* americanos y toneladas de viejos cuadernos de aventuras, supimos de ***Bang!***[2], auténtico faro por el que descubrimos con alborozo que éramos aficionados al noveno arte, título respetable, y no retrasados incapaces de



A contracorriente del medioambiente franquista surgen las primeras revistas consagradas a la cultura popular: ***Bang!*** y ***Zeppelin*** dedicadas al estudio de la historieta; *Terror Fantastic* al cine fantástico de todas las épocas, incluida la contemporánea. Página siguiente, portada del n.º 2 de ***Vampus*** e historieta de Jerry Grandenetti



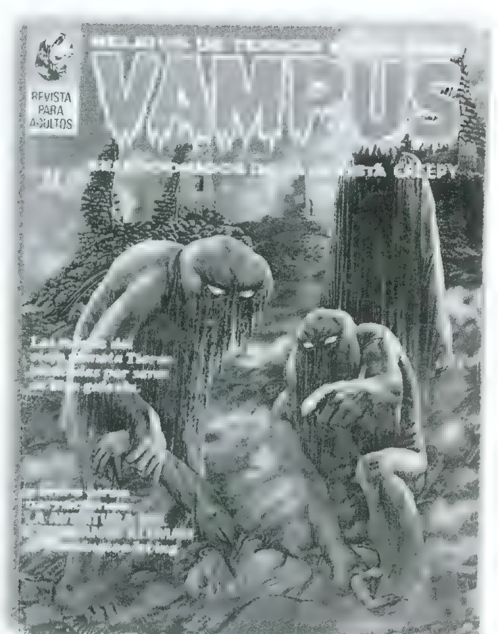
que asomaban cuando se hojeaban las publicaciones que Metrópolis exhibía, a entender de dónde venían, de cuándo eran, en que país nacieron, si existían otras similares. A cultivar, en suma, razonado amor al medio.

Algo que en aquel tiempo hacía mucha falta y que, gracias a publicaciones como el mismo ***Bang!***, y otras como ***Zeppelin***, ***El Globo*** o el fanzine de Mariano Ayuso ***CCCI***, ayudaban a amueblar correctamente la alborotada cabeza del fan de la viñeta. Lo mismo que hacía por entonces otra revista crucial, *Terror Fantastic*[3] que en apenas dos años en los kioscos logró ofrecernos —por mucho que uno pensara que aquellas películas de las que hablaba no iba a poder verlas jamás— una historia del cine fantástico, un saber distinguir —y valorar, y perseguir en los cines de reestreno— a una cinta Hammer de una Universal, a conocer quiénes eran Roger Corman, Lon Chaney, Bela Lugosi o Terence Fisher, a apreciar más de lo que hacíamos, que nadie fue nunca profeta en su tierra, los esfuerzos del justamente reivindicado Paul Naschy, a entender que el terror había nacido en el período silente, el mismo

despegarse de la infancia. Y aprendimos a exigir un poco más, a no conformarnos con las astrosas ediciones de Vértice, a querer conocer todos aquellos dibujantes ignotos

2.- Revista de información y crítica de la historieta publicada por Antonio Martín entre 1968 y 1977.

3.- Aparecida en 1971 publicada por Pedro Yoldi, *Terror Fantastic* fue la primera revista española consagrada en exclusiva al cine fantástico y de terror, tanto actual como pretérito. Desapareció en 1973, con 26 números publicados.



que podía verse una noche a la semana en el espacio *Sombras Recobradas*. Publicaciones hechas a contrapelo de una realidad condenada por la dictadura a perpetua minoría de edad.

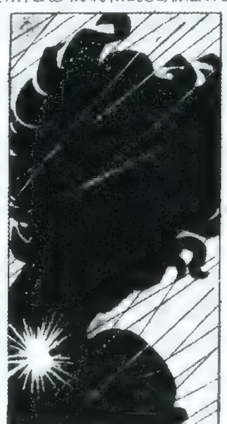
Jalonaban el camino una serie de kioscos, parada obligatoria, a la espera de descubrir algo que llamase nuestra atención. Y un buen día de octubre de 1971 se produjo, al fin, la epifanía. Tres criaturas extraterrestres de ojos vacuos y formas imposibles arrastraban un cadáver humano mientras señalaban directamente al lector, con una perfección gráfica como uno no había visto jamás. Unas letras imitando churretones de sangre indicaban el sugerente título, ***Vampus***, «relatos de te-

rror y suspense seleccionados de la revista ***Creepy***», según ponía al pie. ¡De ***Creepy***, del que algunos ejemplares habíamos visto en Metrópolis, con unas portadas que nos volvían locos…! ¡En castellano y bien editado, sin tener que resignarse a los modos cochambrosos del momento! Aquello era para no creérselo, así que antes de que desapareciera, soltamos los cinco duros y nos hicimos con el tebeo. Era el número dos, el primero que veíamos, acicate para emprender la caza del ejemplar precedente.



Abrir sus páginas fue todo un *shock*: ilustraciones de estilo clásico a cargo de Roy G. Krenkel hablando de la maldición de Tutankamón; una historia de alienígenas contada en doble columna, desde el punto de vista del terrícola y del extraterrestre; un relato de yetis, suficiente para excitar nuestra imaginación; el grafismo de un Richard Corben —autor también de la portada— que no se parecía a nada de lo que uno hubiera visto antes; el clasicismo tenebroso de Johnny Craig, un superviviente de las míticas publicaciones de EC Comics; dos historias, dos a falta de una, de Jerry Grandenetti, cuyo radical expresionismo era algo tan nuevo que ponía los pelos de punta; una página final de Figueras, *Doctor Mortis*, muy semejante a las que tanto nos habían gustado en ***Drácula***; un artículo sobre los orígenes del cine fantástico repleto de títulos tan sugestivos como desconocidos… ¡Y encima anunciaba un número tres, con viñetas llenas de licántropos, vampiros y demás queridas criaturas! ¡Y contaba con un par de cachondos presentadores, Tío Vampus y Primo Rufus, algo muy socorrido




En estas páginas, algunos contenidos, muy novedosos, del n.º 2 de ***Vampus***: el Tío publicitando ***Dossier Negro***; una sorprendente historieta del gran Jerry Grandenetti; un reportaje gráfico de Roy G. Krenkel sobre la maldición de Tutankamón

en Norteamérica pero que aquí ni se nos había pasado por la cabeza que pudiera existir!

Cierto que no era el primer cómic de terror en salir al mercado, hace tiempo que estaba el ***Dossier Negro***, pero no era lo mismo. Algunos ejemplares habíamos leído; el tono macabro, más cercano al *giallo* con sus asesinatos sádicos que al fantástico, un grafismo correcto pero en absoluto novedoso y algunas historias de crónica negra propias de las páginas de *El Caso* daban más grima que miedo. Y desde luego, no eran capaces de excitar la imaginación como el ***Vampus***. Solo cabía esperar que durase un poco, acostumbrados como estábamos a que los tebeos que nos gustaban se fuesen al garete, porque desde luego aquel número señalaba un antes y un después para cualquier devoto de la viñeta terrorífica. O de la viñeta a secas, si me apuran.

[illegible]

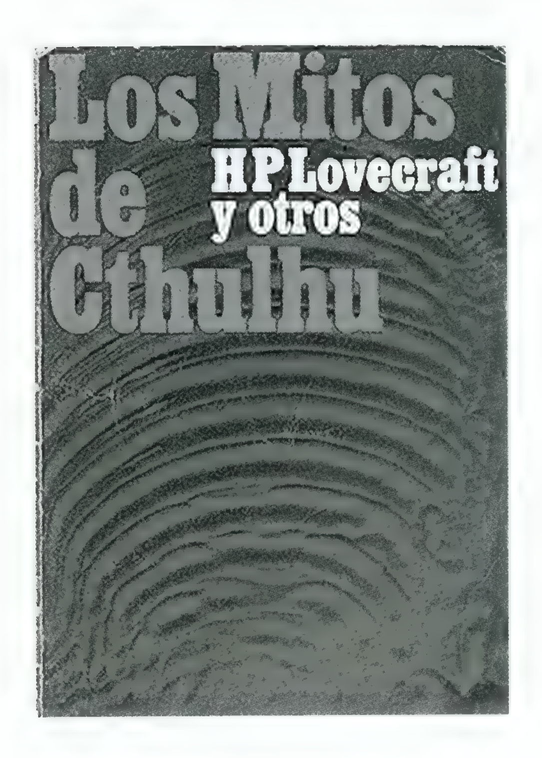
Me he permitido recurrir a la memoria personal —doce años tenía cuando compré el primer número de ***Vampus***— con lo que tiene de caprichosa e imprecisa, para intentar hacer sentir al lector cómo recibieron los aficionados su aparición. Por muchos cómics

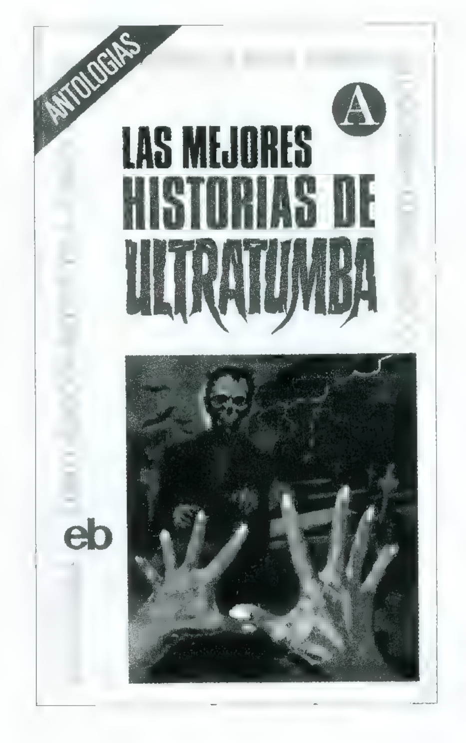


que se conociesen, aquello fue una novedad extraordinaria a la que siguen numerosos títulos, unos publicados por la propia IMDE, otros por la mayor parte de editoriales dedicadas a lo popular.

El terror, antaño proscrito de nuestros tebeos, se pone de moda en los primeros años setenta. Lo hace en sintonía con el auge de un cine de miedo que llena las salas de barrio de medio mundo, cuando las cintas españolas y europeas se codean con las independientes norteamericanas en sano proceso de retroalimentación que conduce al penúltimo esplendor de la serie B. Ya apunté en el capítulo anterior cómo en la literatura se vive un fenómeno paralelo, con la aparición de numerosas antologías generalistas y cuando colecciones de libros de bolsillo como Alianza o Libro Amigo de Bruguera, decisivas para varias generaciones, incorporan cada vez más obras fantásticas a su catálogo: basta recordar el éxito que conocen Lovecraft y compañía cuando aparece *Los mitos de Chthulu*, de Rafael Llopis, en Alianza (1968); o la fortuna que de inmediato cosechan las novelas, tan cercanas al terror, de *Conan el Bárbaro* que Bruguera empieza a publicar en 1972. Hasta la revista *Triunfo*, emblemática cabecera del antifranquismo, consagra al terror un extraordinario en 1971, con portada de Enric Sió.

Centrándonos ahora en ***Vampus***, ***Rufus***, ***Vampirella*** y el renovado ***Dossier Negro***, sin duda responsables de la Edad de Oro que va a vivir el género en los kioscos, cabe preguntarse si su análisis es procedente en un estudio como este, al tratarse de traducciones de material destinado en primer lugar al mercado norteamericano. Mi intención última al elaborar esta historia de la viñeta terrorífica en España es averiguar si realmente existe una forma de abordar el género verdaderamente autóctona. Hemos visto que miedos de raíz católica como el evocado en el primer capítulo es propio de nuestro ámbito; que historietas delirantes como las de Canellas Casals en la anteguerra o la desoladora *Los misterios del Otro Mundo*, hija de la Guerra Civil, vistas en el segundo, no tienen paralelos en ninguna otra parte, lo mismo











A comienzos de los setenta grandes editoriales como Bruguera o Alianza apuestan por el género de terror, lo mismo que hace alguna revista generalista como ***Triunfo***; a la derecha, viñeta de Víctor de la Fuente, el primer español en ser publicado en las páginas de ***Vampus***

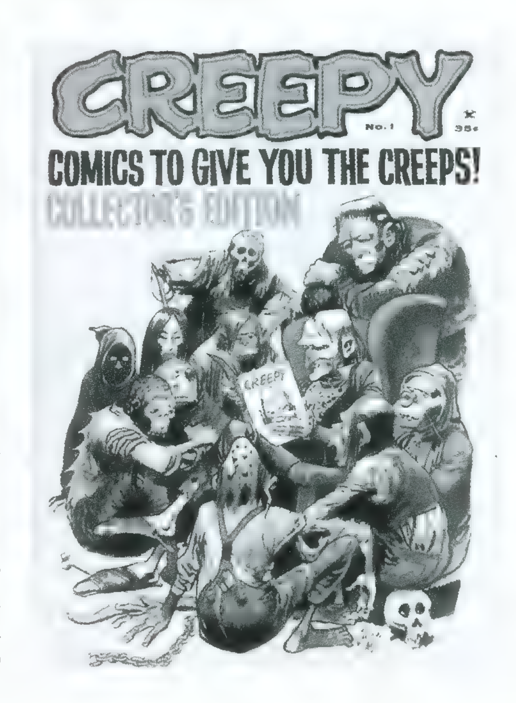
que las ingenuas aproximaciones que en los años cuarenta se dan en colecciones como **Diamante Negro** o **Roberto Alcázar y Pedrín**. Un detective de lo sobrenatural como el **Inspector Dan** es personaje singular en el panorama del cómic europeo; incluso las aproximaciones más intelectualizadas al miedo de autores como Sió o Beà en ***Drácula*** resultan productos autorales sin igual, fruto tanto de unas inquietudes artísticas fuera de lo común como de la represiva educación recibida en la posguerra.

En este sentido no cabría considerar terror español al que proviene de las cabeceras yanquis, aunque sus autores sean nacidos aquí, porque sigue directrices ajenas a nuestras circunstancias y adopta unos modos impuestos desde fuera. Atendiendo a este criterio no habría de concederse en este estudio



mayor atención a estas publicaciones, que paradójicamente son las más importantes, en cantidad y calidad, de cuantas se han difundido en nuestro país. Y sin embargo hay que hacerlo, pues en su conjunto los dibujantes incorporados al mercado americano son capaces de ofrecer un estilo nuevo, nunca visto antes y muy distinto del practicado en aquellas latitudes antes de su desembarco artístico. La tiniebla, el oscurantismo, el uso de manchas, rayados y otros recursos gráficos, el realismo fotográfico, la ruptura de la composición tradicional de la página, la expresa truculencia, la incorporación de recursos de artes ajenas como la pintura, un cierto feísmo intencionado… son rasgos que en general, salvando las características de cada uno, comparten muchos de los españoles que entonces abastecen a las revistas norteamericanas. Inventan una estética nueva para contar el terror que se adhiere al género como una segunda piel, configurando un modo de hacer único. Motivo suficiente para considerarla visión del género netamente propia, por más que los guiones vengan impuestos desde otros lares, lo que justifica que tengan aquí su espacio por encima de las excelentes historietas de autores foráneos que abundan en ***Vampus*** y sus hermanas.

Hagamos un paréntesis y abandonemos por un momento la España del quiero y no puedo para marchar a Estados Unidos. Un poco atrás, al año 1964. Bob Dylan lo certifica oficialmente cuando en enero saca al mercado su tercer álbum: «*The Times They Are A-Changin'*» («Los tiempos están cambiando»). Muchas de las costumbres y usos sociales vigentes en la década anterior son puestos en solfa por la revolución juvenil que experimentan las sociedades occidentales (las libres, no las sometidas a dictaduras y totalitarismos); es la era de los tabúes rotos, el momento en que uno tras otro saltan por los aires convencionalismos y represiones; el sexo libre vivido sin prejuicios, el auge de las drogas psicodélicas, el movimiento de liberación de la mujer, la cada vez más popular contracultura nacida del *underground*, el movimiento *hippie*... están a la vuelta de la esquina. Señal precursora de este giro es el éxito de *Playboy Magazine*, nacida en 1953, que proporciona una visión más lúdica, tolerante y desenfadada no solo del sexo sino de la sociedad en general.





El éxito de *Famous Monsters of Filmland* anima a Warren a probar fortuna con los cómics de terror; con muchos de los autores de la antigua EC nace ***Creepy*** en 1964, seguida de ***Eerie*** un par de años después, estrenándose ambas con portadas de Jack Davis

No es extraño que tras los pasos de Hugh Hefner otros editores intenten obtener su parte del pastel. Unos con criterio y fortuna, y otros sin lograr más que meros sucedáneos que no consiguen engatusar a un público cada vez más exigente. Entre estos últimos figura James Warren, que con el significativo título de *After Hours* lanza en 1957 una de estas publicaciones solo para ver como la administración ordena su secuestro acusándola de obscena.

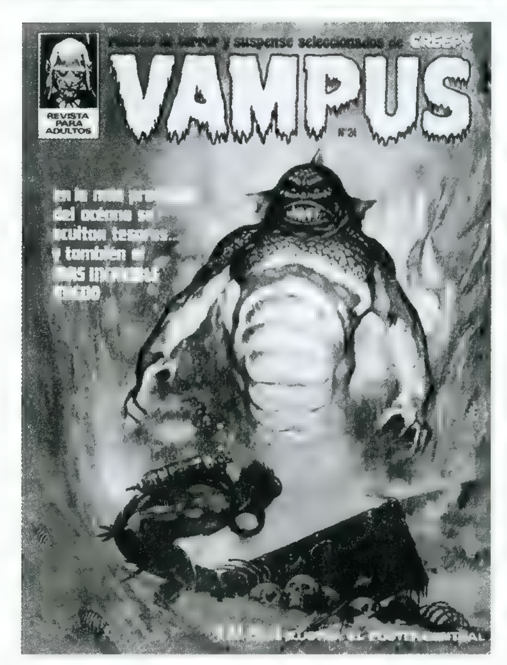
Para poder continuar con el negocio editorial, Warren echa mano de una de sus pasiones, el cine de terror. Dirigida por Forrest J. Ackerman —coleccionista, *fan* e infatigable divulgador, de la obra maestra a la más astrosa serie Z—, lanza en 1958 una publicación planteada como única: *Famous Monsters of Filmland*. El éxito es tal que en breve se convierte en revista mensual, que capta la atención de una generación joven amamantada con las viejas películas en blanco y negro, que aquí pasan de ser subproductos a considerarse objeto de culto.

El terror vende. Nada más lógico que seguir explotando el filón mediante una revista de historietas. Para sortear las limitaciones que impone el *Comics Code*, Warren la presenta como un *magazine* para adultos, con el mismo formato de las revistas convencionales e interiores en blanco y negro para diferenciarse de los *comic-books*. Así elude la censura y se permite ofrecer dosis de sexo y violencia imposibles en cualquier otra publicación de historietas. ***Creepy*** nace en 1964, certificando que también en la viñeta se cumple el aserto de Dylan. Aunque paradójicamente los encargados de llevar a cabo esta renovación no sean jóvenes modernos, sino un puñado de provectos dibujantes, muchos de ellos responsables del esplendor del miedo en los cincuenta, antes de que la implantación del *Comics Code* extirpase de raíz el género. Reed Crandall, Joe Orlando, Al Williamson, Jack Davis, Johnny Craig, Frank Frazetta o Wallace Wood formaron parte de EC Comics, responsable de ***Tales from the Crypt***, ***The Vault of Horror*** y ***The Haunt of Fear***; todos aparecen en ***Creepy*** desde los primeros números, demostrando tanto la vigencia de sus planteamientos como el magisterio de un estilo fuertemente influido por la estética de la Era *Pulp*.

Para cuando nace ***Creepy***, la agencia Selecciones Ilustradas, fundada por Josep





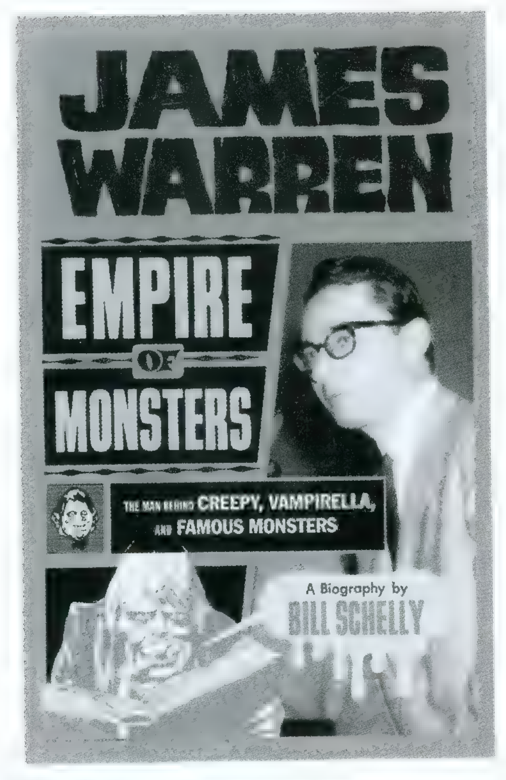


Dos caras de la misma moneda: ***Creepy*** y ***Vampus***, por Frank Frazetta; en página siguiente, Jim Warren en la cubierta de su biografía, y un ejemplar de ***Delta 99***, la precursora colección de Ibero Mundial, con portada de Fernando Fernández

Toutain, lleva funcionando algo más de diez años. Durante este tiempo coloca sus historietas en diversos países, con Francia e Inglaterra a la cabeza, gracias a un equipo de jóvenes colaboradores entre los que se encuentran algunas futuras estrellas de las publicaciones de terror estadounidenses como Beà, Auraleón, Fernando Fernández[4] o Pepe González. En un primer momento son las publicaciones de la gala Artima las que copan la demanda, con aventuras de todo tipo; más tarde Gran Bretaña acapara buena parte de la producción, tanto en lo que se refiere al tebeo bélico, que el lector británico nunca se cansa de leer, como al romántico, para el que la agencia llega a crear un estilo que deviene modelo a seguir en el género.

Las creaciones que surgen de Selecciones son productos cuya estética y contenido viene condicionado por su posible venta a mercados de hábitos muy distintos. Se impone un estilo realista neutro, admitido en cualquier latitud, cada vez más apegado a la fotografía, un medio que sirve de modelo para la composición de anatomías, posturas, rostros y fondos de viñeta. Esto redunda en una línea general correcta pero a menudo falta de personalidad, algo palpable en las estandarizadas producciones para Inglaterra. Las veleidades artísticas no son bien vistas, sentidas como contrarias al interés comercial. La falta de perspectivas creativas ahoga al autor, trabajador de la viñeta que, según numerosos testimonios, acaba harto de facturar historietas en serie. Claro que el beneficio económico, con mercados que pagan en divisas, es muy superior al de la mayoría de trabajos al alcance del español medio, lo que no deja de ser consuelo frente a la rutina.

En 1967 Selecciones promueve dos series de ciencia ficción. Ambas surgen a iniciativa de los dibujantes que forman el Grupo de la Floresta, jóvenes todos pero veteranos en el trabajo agencial. Comparten estudio y vida en este barrio de Sant Cugat del Vallés Luis García, Carlos Giménez, Esteban Maroto, Suso Peña, Ramón Torrents y Adolfo Usero, deseosos de romper los límites que han marcado sus carreras y conectar con las ten-





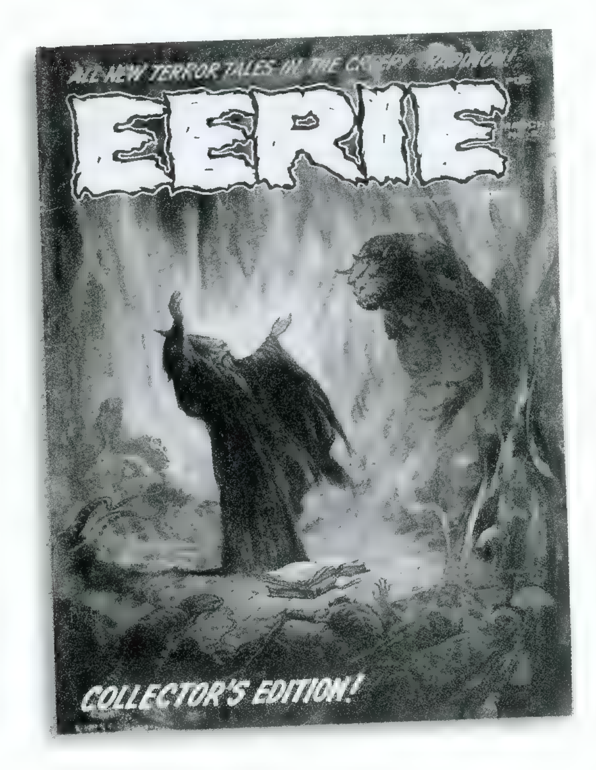
dencias que se viven en una Europa a la que el franquismo mira con hostilidad. Con guion del militar Jesús Flores Thies e ilustraciones de Carlos Giménez, **Delta 99** es un héroe venido del espacio que, al revés que muchos de sus colegas, lleva un modo de vida hedonista, liberal y moderno, algo insólito en un personaje patrio. Parecido cariz tiene **5 x Infinito**, que dirige Esteban Maroto —quien a partir del quinto episodio se encarga en solitario del proyecto—, obra totalmente nueva tanto por su estética, inserta en las corrientes de moda en su tiempo, como por unos guiones que, abandonando los agotados esquemas de la *space opera*, resultan más complejos y sugerentes. Ambas son un éxito, pues además de venderse a numerosos editores[4] —en España las publica juntas, en formato novela gráfica, la editorial IMDE— proporcionan a la agencia un marchamo artístico superior al que ha tenido, en sintonía con los nuevos aires que corren para el cómic europeo. «Cabe recordar» —escribe Aitor Marcet— «que tanto **Delta 99** como **5 x Infinito** se originaron a partir de trabajos de sindicación […] que establecieron los cimientos de un cómic adulto autóctono, situando a nuestros artistas a la vanguardia del noveno arte junto a los más célebres autores franceses, italianos y norteamericanos»[5].

Estos lanzamientos señalan el nuevo rumbo a seguir por Selecciones, que se abre a un tipo de historieta más sugestiva. Sin abandonar sus aspiraciones comerciales surgen iniciativas que otorgan mayor libertad a escritores y dibujantes, dentro de los márgenes que el mercado impone. Es el caso de **Sunday**, el *western* de Víctor de la Fuente y Víctor Mora, o **Géminis**, de Alfonso Font

---

4.- Autor del libro *Memorias ilustradas* (Glénat, 2004), que proporciona valiosa información acerca de los primeros años de la agencia de Josep Toutain.

5.- Según recoge Aitor Marcet en su libro *Toutain. Un editor adelantado a su tiempo* (Trilita Ediciones, 2018) a mediados de 1969 **5 x Infinito** ya se había publicado en Alemania, Argentina, Chile, España, Hungría, México, Portugal y Yugoslavia, además de ser adaptada por Neal Adams para el mercado norteamericano con el título **Zero Patrol**.



De la mano de ***Eerie*** y ***Creepy*** llega a España el terror contemporáneo: en esta página, nigromántica cubierta de Frank Frazetta; en la siguiente, un licántropo en ***Vampus*** a cargo del mismo autor, y viñeta de Reed Crandall adaptando *El barril de amontillado*, de Edgar Allan Poe

y Carlos Echevarría, historia de espionaje en el marco de la Primera Guerra Mundial.

Es en este contexto cuando se produce el contacto entre James Warren y Selecciones Ilustradas. Toutain, bien posicionado en el mercado europeo, ambiciona conquistar Estados Unidos. En 1970 viaja a Nueva York para visitar Marvel, DC, Dell Publishing y otras firmas, con las que llega a algún acuerdo de menor importancia. Sin embargo, cuando conoce en sus oficinas a Jim Warren, el americano queda prendado de la calidad de lo que le presentan, estableciéndose las bases de una futura colaboración. Así lo cuenta Josep M.ª Beà: «Unos meses después de que Toutain regresara de Nueva York nos reunió a varios dibujantes y nos anunció que Jim Warren vendría a visitarnos [...] No era muy alto, llevaba una gabardina al estilo Humphrey Bogart y hacía gala de ser un tipo muy dinámico. Allí estábamos Víctor de la Fuente, Pepe González, Rafael Auraleón, Esteban Maroto, Sanjulián, Guillermo Hierro, el traductor, Toutain y yo. La reunión concluyó con éxito, pues muy pronto llegaron toneladas de encargos para Estados Unidos»[6].

Los dibujantes españoles llegan a Warren en un momento crítico. Archie Goodwin, que ha ejercido como director de sus cabeceras más populares, ***Creepy*** y ***Eerie***, ha abandonado la empresa, desapareciendo el personal sello que les había impreso. Y los autores más veteranos, que llevaran a la cumbre la mezcla de horror clásico y narración genérica característica de Goodwin, se baten en retirada. Reed Crandall, Wallace Wood, Johnny Craig, Frank Frazetta, Steve Ditko y otros supervivientes de la era *Pre-Code* abandonan el horror, sea por edad, sea en busca de otros horizontes. La llegada de sangre nueva procedente de Selecciones Ilustradas viene de perlas a Warren para emprender una renovación de sus revistas a las que los autores españoles otorgan nuevo rumbo, en una colaboración que se prolonga de 1971 a 1982.

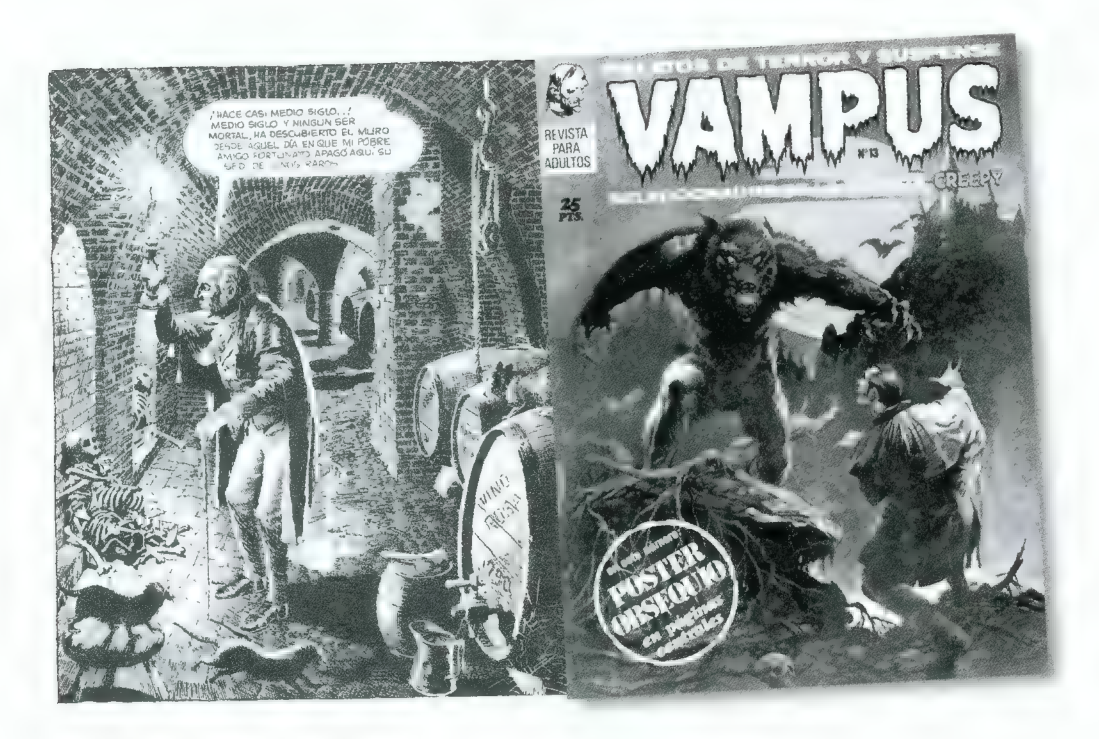
Un poco a trancas y barrancas, desordenada y sujeta a los caprichos de la censura, los lectores de aquí pueden conocer esta fecunda producción gracias a la fortuna comercial que acompaña a ***Vampus***, la versión hispana de ***Creepy***.

[illegible]

El primer número de ***Vampus*** se distribuye en kioscos en septiembre de 1971. Tras una espectacular cubierta de Richard Corben[7]

6.- Declaraciones de Josep M.ª Beà en Aitor Marcet, *op. cit.*

7.- Correspondiente al número 38 de ***Creepy***, publicado en marzo de 1971.



ofrece un contenido no menos sorprendente para el lector. Hay que tener en cuenta que entonces los conocimientos sobre la historieta *Made in USA* se reduce a las tiras diarias, ignorándose prácticamente todo sobre el mundo del *comic-book*, cuyos autores son en su mayoría perfectos desconocidos; así se comprende mejor el entusiasmo que la publicación despierta, porque tanto el estilo como la forma de narrar de las historietas de ***Creepy*** tienen mucho que ver con aquel atractivo universo.

Abrir las páginas de los números del primer año de ***Vampus*** es ir familiarizándose con nombres como Reed Crandall, ilustrador *pulp* y colaborador de los títulos de terror de EC Comics; Rocco Mastroserio, autor de numerosas piezas de miedo a mediados de los cincuenta; Johnny Craig, afilado como un bisturí, también veterano de EC; otros de trazo más contemporáneo como Rich Corben; el turbulento y expresivo Tom Sutton, enérgico dibujante de variado registro gráfico; el maestro del realismo épico Neal Adams; el expresionismo de Jerry Grandenetti, antiguo dibujante de **Spirit** en el estudio de Will Eisner… Como para impresionar a cualquiera. El realismo *raymondiano* de Angelo Torres, la innovadora ciencia ficción que ofrece Wallace Wood, otro de los autores de EC, o las incursiones en la fantasía heroica tanto suyas como de Gray Morrow, completan un panorama que no puede ser más halagüeño. Además, gracias a ***Vampus*** el lector hispano puede hacer justicia a firmas como las de Steve Ditko o Gene Colan, cuyas obras ha destrozado hasta entonces la editorial Vértice impidiendo disfrutar su enorme talento gráfico. Un desfile apabullante que durante algún tiempo parece no tener fin.

La cabecera muestra la voluntad de convertirse en una verdadera revista, promoviendo la comunicación con el lector a través de los personajes Vampus y Rufus, tío uno y sobrino el otro, que dan a conocer en nuestro país algo hasta entonces inédito: los presentadores de historias de terror, muy familiares al público norteamericano tanto en tebeos como en *shows* de televisión, de los que aquí no pudimos ver ni uno. El Tío abre de inmediato una sección de correo del lector lla-



VAMPUS FANS CLUB

mada *Vampus Fans Club*. Dirigiéndose al comprador en un tono jocoso, se convierte en lugar de cita de todos los adictos al género[8]; además de esta se inaugura en el número uno otra sección dedicada al cine de miedo, en principio redactada por Juan Potau y que después pasa a manos de Luis Vigil, en una de sus mil andanzas en el sector editorial. No son páginas de relleno, sino que cuentan con la aprobación de un lector frecuentador de ambos medios, que ve reforzada su identidad de aficionado al fantástico. En poco tiempo uno y otro apartado adquieren gran importancia, uno difundiendo tanto el pasado como la actualidad del género, y consiguiendo el otro establecer una especie, si no de hermanamiento, sí de complicidad entre los lectores, además de permitir al editor conocer sus gustos y manías a tiempo real. A partir del número trece, las páginas centrales se transforman en carteles de pequeño formato que Armán encarga a los autores de la casa: Beà, Auraleón, De la Rosa, Figueras, etc. La iniciativa tiene notable éxito —el póster está de moda— y permanece hasta casi el final de la publicación, cuando con la crisis de papel la revista se ve obligada a reducir páginas.

RELATOS DE TERROR Y SUSPENSE
VAMPUS
CREEPY
por ESTEBAN MAROTO
25 PTS.

Otra buena costumbre de ***Vampus*** es acreditar a los autores, además de incluir una sección titulada *Conozcamos a…* donde aparecen biografías de los dibujantes que aparecen en sus páginas. Una muestra de la valoración del cómic, en sintonía con publicaciones como ***Trinca***, ***Zeppelin*** o ***El Globo***, que alcanza su plenitud a comienzos de la década siguiente.

Para cuando aparece la versión española, ***Creepy*** lleva funcionando más de seis años, acumulando gran cantidad de material. José Mª Armán, el editor de Ibero Mundial, selecciona lo mejor, sacando partido a historietas del pasado que combina con otras más actuales tanto de la revista madre como de otras de la casa. Esto permite saborear de golpe lo más selecto, pero impide conocer a qué etapa pertenecen entre las varias que atraviesa la publicación.

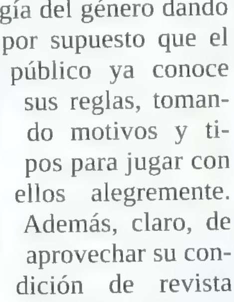
Las historietas que ***Vampus*** publica durante su primer año corresponden al tiempo en que Archie Goodwin, veterano guionista, es el coordinador, además de encargarse

8.- Repasar hoy el correo de la revista supone encontrar un montón de nombres familiares para el aficionado al cómic: Antoni Guiral, escritor e historiador del medio; Joan Navarro, editor; Pedro Olea, director de cine; Txema Gil, faneditor; Marcos Ordóñez, escritor; Mario Ayuso, librero y editor; Miquel Zueras, diseñador gráfico, o yo mismo, adolescente *fan* del Tío Vampus.



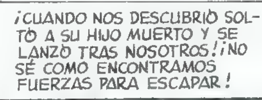
El terror es oficio de monstruos, y si son clásicos, mucho mejor. En pág. anterior, cabecera de la sección *Vampus Fans Club*, portada de ***Vampus*** n.º 16 con un licántropo en el antiguo Egipto, por Enrich; en esta, otro más hincando el diente a gusto, por Auraleón, y un fantasma apareciendo en el umbral, por Frank Frazetta, portada de ***Vampus*** n.º 23 y busto del sobrino del tío Creepy (*cousin Eerie*)

de escribir muchas de sus historias. Como tantos de su generación adora el terror clásico, los vampiros, licántropos, hechiceras, momias y demás que en los treinta y cuarenta explotan cine y *pulp*, y que más tarde explotan las producciones de la británica Hammer, con las que ***Creepy*** guarda muchos paralelismos: ese entrar a saco en la mitología del género dando por supuesto que el público ya conoce sus reglas, tomando motivos y tipos para jugar con ellos alegremente. Además, claro, de aprovechar su condición de revista para adultos y salpicar erotismo más o menos explícito, igual que lleva años haciendo el cine británico de miedo. Aunque España es diferente y la censura proscribe cualquier alusión al sexo, examinando viñeta tras viñeta para tapar escotes, alargar faldas o poner camisones en el caso, cada vez más abundante, de unas mozas destinadas a alegrar con sus carnes de papel al lector adolescente; ejemplos de sus tristes hazañas abundan en ***Vampus***. Más tarde la publicación americana cambia de directores, introduciendo un tipo de terror más psicológico, algo pretencioso y menos festivo que el carnaval de monstruos que





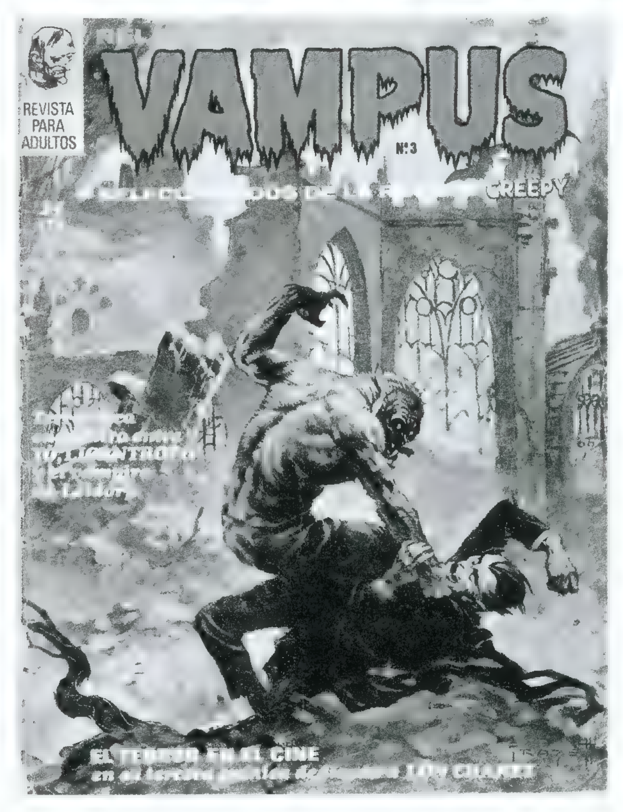






la revista presenta durante la etapa Goodwin.

Cine contemporáneo, iconografías clásicas y terror *pulp* son las fuentes de inspiración de los primeros ***Vampus***. Los relatos tienen mucho en común, además de con las producciones Hammer, con las historias de miedo literarias de la era dorada del *pulp*, con *Weird Tales* a la cabeza. Como en ellas abunda un mestizaje de géneros y motivos que anticipa el adoptado más tarde por el cine, aunque a diferencia de éste, aquí el final feliz no es obligatorio, y muchos relatos acaban con el protagonista chillando al enfrentar inimaginables torturas, más terroríficas al ser inmerecidas. Este esquema, que Goodwin repite una y otra vez, es el mismo que en los cincuenta aplican los *comic-books* norteamericanos: no en vano el *staff* de ***Creepy*** lo forman en su mayoría viejos autores de la era *Pre-Comics Code*, para gozo de un público que los conoció en su infancia. Algo que no reza con el lector español, cuyas experiencias del género son las que hemos venido exponiendo hasta ahora: lo que para el americano es reencuentro, aquí es inédita novedad.



El desfile de monstruos continúa. Arriba, los psicópatas necrófilos de Francisco Cueto. Abajo, el duelo entre un hombre lobo y un vampiro, evocado por Frank Frazetta en esta portada de ***Vampus***, de poder visual difícilmente superable

O también reencuentro, en algunos casos: en el primer número de ***Vampus*** aparece un español, Víctor de la Fuente, de quien ***Trinca*** ha publicado recientemente su **Haxtur**, cuyo tono críptico y contestatario representa un auténtico revulsivo en las plácidas aguas del tebeo nacional. Aquí ilustra una historia de momias en la que hace gala de su dominio tanto de la anatomía como del montaje, definiendo espacios con las sombras con gran firmeza gráfica.

El siguiente español en aparecer es Esteban Maroto, cuya presencia es habitual desde el principio. Con su estilo barroco de resonancias modernistas, centrado antes en la construcción de bellas páginas que en la de secuencias visuales, y un buen dominio de la figura humana —especialmente hermosas mujeres que en su artificiosidad revelan orígenes fotográficos—, Maroto es el autor más influyente y copiado del momento. Un fino dominio de la línea, un concepto del medio más pictórico que narrativo, un realismo impecable, una composición de página rupturista, unas gotas de psicodelia, unos ecos de modernismo, unas figuras masculinas perpetuamente apolíneas y unas espectaculares mujeres semidesnudas le aseguran duradera popularidad entre los lectores; sus apariciones en la revista suelen conllevar honores de portada. A despecho de su menor capacidad para expresarse fluidamente en lenguaje gráfico, o de los numerosos "homenajes" que el ojo experto detecta fácilmente en su obra. Muy dotado para lo fantástico, es en las historias de espada y brujería donde brilla a mayor altura,





por un bárbaro arquetípico en la que el dibujante se muestra preocupado desde la primera viñeta por conseguir una atmósfera creíble en medio de magos, gólems, muertos vivientes y, cómo no, las bellísimas hembras marca de su estilo.

No es el caso del relato publicado en el n.º 4, *¡Mirad lo que han hecho!*, un guion de Steve Skeates estructurado en torno al diálogo que un jipi (que se declara «joven, progresista y contestario, pero no vicioso») establece con el propio guionista, en cándido ejercicio de metalenguaje entre parrafadas vacuas, secuencias carentes de acción e ínfulas escasamente conseguidas. Como en muchos otros casos, el dibujante español se ve obligado a bregar con una base literaria que además de ofrecer escasas posibilidades gráficas —planos y contraplanos de personas hablando páginas enteras— asfixian el grafismo con su inusitada abundancia, costumbre muy extendida entre los escritores de Warren, que parecen creer que cuanta más letra hay, más mérito tienen. Incluso cuando más adelante Maroto coloca al editor americano su serie **Dax el Guerrero**, éste se encarga, antes de publicarlo, de añadir más textos de apoyo, mutilando la obra original.

como en el episodio *Los hombres esqueleto*, guion de Buddy Saunders protagonizado

Página anterior, la incorporación de Esteban Maroto, el dibujante más apreciado en 1972, se anuncia en portada como corresponde a su categoría estelar. *Hippies* contra monstruos (*¡Mirad lo que han hecho!*), caballeros satánicos (*La aldea del infierno*) y señoritas perseguidas por gorilas (*Pesadilla*) aparecen en sus primeras historietas

Maroto ostenta el triste récord de ser el autor más censurado de cuantos aparecen en ***Vampus***, con una censura muy activa tapando piernas, cubriendo las desnudas carnes de las brujas, difuminando femeninos traseros o





colocando un vestido de noche a una joven selvática de aquellas que suelen andar por la selva en bikini (tal como puede verse en la publicación norteamericana), por muy ridículo que quede semejante atavío para huir de la persecución de un libidinoso simio gigante[9]. Incluso después de abolida la censura previa, un editor aún temeroso sigue empeñado en disimular los encantos femeninos característicos de un autor cuyas señoritas, tan espectaculares como ligeras de ropa, traen por la calle de la amargura a los moralistas del Régimen tanto como alegran la entrepierna de sus adolescentes lectores.

En el mismo número en que aparece esta primera historia de Maroto figura otra procedente de Selecciones, obra de un dibujante prolífico como pocos en las revistas Warren:

9.- En la historieta *Pesadilla*, publicada en el n.º 11 de ***Vampus***, julio de 1972.



Uno de los autores más prolíficos es Rafael Auraleón, cuyo estilo oscuro y recargado resulta ideal para evocar tanto horrores lovecraftianos como macabreces clásicas (en pág. siguiente, sobre la portada del Extra que la revista dedicó a Edgar A. Poe)

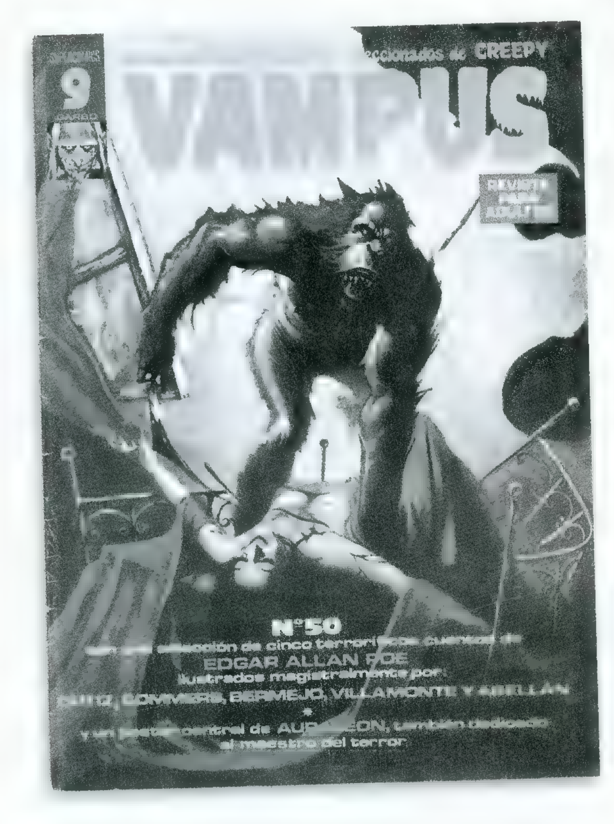
Rafael Aura León, que ingresa en la agencia en 1959 y lleva a sus espaldas infinidad de páginas de tebeos genéricos, del Oeste, bélicos o de romance. Aprendizaje que conlleva la ventaja de trabajar todo tipo de temas y ambientes, y el inconveniente de adquirir algunos vicios: copia directa de fotografías de rostros que evitan representar fondos más complejos, prisa general en la confección... Para el terror desarrolla un talento singular, mórbido, a menudo macabro. «Soy barroco, recargado, me gusta cargar de líneas y negros las viñetas»[10]. Y también expresionista, meticuloso y capaz de dar a sus mejores páginas una cualidad enfermiza que le va al género como anillo al dedo. Auraleón, que así firma sus trabajos, mancha su dibujo con fondos oscuros de texturas imposibles, conseguidas con recursos como empapar un algodón en tinta, alterar ésta añadiéndole otros componentes, o rayar con una hoja de afeitar para dibujar sobre el negro. Y aunque no llegue a gozar de la popularidad de un Maroto, un

10.- Entrevista realizada por Josep M.ª Berenguer publicada en el *Almanaque 1980* de ***Creepy***, Toutain Editor, 1979.



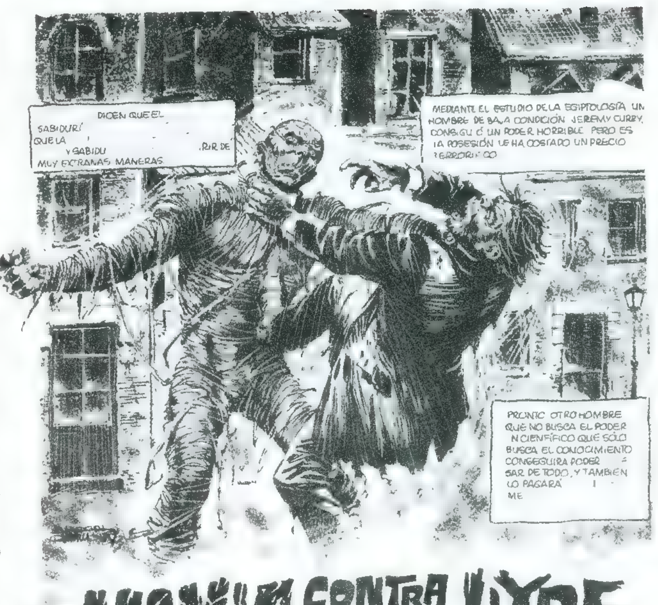
Corben o un Luis García, es autor que gusta al público —basta leer el correo del lector para comprobarlo— y por eso mismo uno de los más prolíficos en ***Vampus***.

En su estreno en la revista ilustra una historia de Gardner Fox, *El pozo*, la invasión de un pueblo costero por una serie de seres monstruosos procedentes de otra dimensión traídos a esta por la magia negra. Repleta de ecos lovecraftianos, desenfadada y tenebrosa a la vez, iluminación, mimo en el detalle y meticulosa composición la convierten en una de las mejores realizaciones de Auraleón en estos primeros setenta, por más que se note la lucha del dibujante con los excesivos cartuchos de texto que el americano impone.



Durante el primer año —doce ejemplares— se suceden una tras otra historietas de gran calidad. La mayor parte de las portadas son obra de Frank Frazetta, dibujante escasamente conocido en España —su *Johnny Comet* se publica en 1953 en las páginas del semanario ***El Coyote***—, ilustrador clásico cuya viril estética sintoniza con la de los años dorados del *pulp*. Frazetta adora tanto el realismo épico de figuras musculosas y hembras bien dotadas, como la fantasía expresada en forma de monstruos, y cuenta con una pincelada fuerte y decidida que convierte sus obras en modelos de vigor plástico. En las de estos primeros números asoman fornidos licántropos, guerreros de la Antigüedad, gár-

golas vivientes, gorilas gigantes o chupasangres de capa y colmillo. Portadista preferido por los lectores, la revista alterna sus obras con las de otros como Martí Ripoll, que realiza una magnífica labor en la línea de sus trabajos para ***Dossier Negro***, o Manuel Sanjulián, nombre en alza que se convierte en clásico del género.



Los interiores no se quedan a la zaga. Reed Crandall, con una técnica cercana a la estética del grabado, realiza adaptaciones de cuentos de Poe y Bram Stoker, además de una extraordinaria secuela de la novela de este último, *El ataúd de Drácula*, con un guion que reproduce fielmente el opresivo ambiente del texto original; Tom Sutton repite a menudo con ese aire suyo de *comic-book* pasado de vueltas, frenético y desquiciado; Steve Ditko muestra su talento para la construcción de espacios imposibles y ámbitos oníricos; Gene Colan elabora lecciones magistrales de vibrante narrativa; Wallace Wood amplía los horizontes de la viñeta de ciencia ficción; Jerry Grandenetti recorre en solitario caminos nunca hollados. Y poco a poco, obedeciendo a un interés personal de José Mª Armán, los dibujantes españoles cuentan con mayor espacio. Empezando por las contraportadas donde aparece de forma fija *Doctor Mortis*, página muda en la que el gran Alfons Figueras disecciona en clave de humor negro todos los rincones del cine de terror clásico, el mundo que siempre ha amado. Y de cuya influencia ni puede ni quiere despegarse: científicos locos, momias, jorobados, hombres lobo y sobre todo monstruos a lo Frankenstein componen



El estatismo de Reed Crandall, a la izqda., contrasta con el vigor que Jaime Brocal imprime a sus creaciones en Vampus, donde destaca su popular saga de La Momia, a la que se consagran algunas portadas como la de Enrich que aparece en la página 248



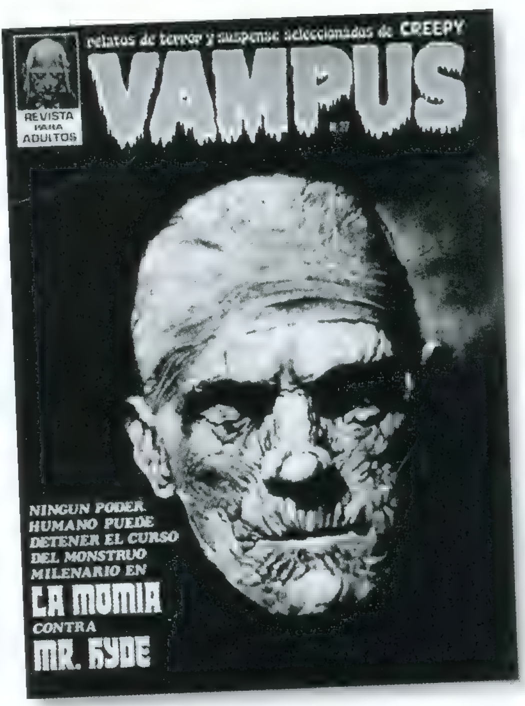
en sus manos un cosmos cerrado en el que lo macabro alterna con un sentido poético que convierte a Figueras en autor único, y a este *Doctor Mortis* en obra fundamental de la historieta del período[11].

El más prolífico de los autores españoles durante esta temprana andadura de ***Vampus*** es Jaime Brocal, valenciano cuyas primeras realizaciones se dan en el cuaderno de aventuras —***Katán*** (Toray, 1960), la más genuina *viking fantasy* publicada en ese formato— del que recientemente se ha publicado *Kronan*, saga de fantasía heroica destinada a ***Trinca***. Autor de concepción clásica atento a la construcción de cada viñeta, a quien interesa ante todo el movimiento y la vida que otorga a sus figuras, nunca abandona el realismo aunque raramente use reconocibles modelos fotográficos. Para sus trabajos en Warren adopta un estilo más oscuro de lo acostumbrado, con abundante uso de la mancha y el contraste blanquinegro.

Brocal está especialmente dotado para la historieta de acción, aunque su estreno en la revista sea un relato de ritmo más pausado,

11.- Felizmente recuperadas en dos volúmenes por la editorial gallega El Patito con los títulos de **Doctor Mortis** (2008) y **Estampas malignas** (2009).





La marca de la garra de Satán, con una secta de adoradores del diablo que no hubiese desentonado en una película de la Hammer: comienzo intrigante, misterio creciente, medida dosificación de sustos y final de un horror que todo lo arrasa. Bien resuelta, se le nota más a gusto en episodios como *El ojo del cíclope* o en la brillante *¡Ortaa!*, historia de tumbas arqueológicas y sacrificios humanos que le da pie a lucirse en su dramática reconstrucción de los ritos aztecas, monstruo lovecraftiano incluido. Años más tarde publica la saga de *La Momia*, una de las más longevas de la revista, en la que acaba por compartir protagonismo gráfico con otro asiduo de las páginas de ***Vampus***, Martín Salvador.

Otros españoles aparecen en ***Vampus*** antes de que termine su primer año en los kioscos. En el n.º 7 se publica *La trampa*, de Luis Martínez Roca. Procedente de Bruguera, se integra en la empresa de Toutain a comienzos de los sesenta elaborando cientos de páginas románticas y bélicas. Su estilo bebe de la fotografía, algo que resta naturalidad a sus figuras, aunque suya es la primera historia que Selecciones vende a Warren, *¡Escapar!*, episodio futurista contado como un cómic de romance, con muchas viñetas de chicas guapas posando como modelos. Martínez Roca abandona pronto el terror para centrarse en la tira diaria *Scarth*, ciencia ficción de alto contenido erótico que publican varios diarios británicos, antes de devenir cotizado dibujante porno.

Esta línea de inspiración fotográfica la lleva a su cumbre uno de los autores más populares del momento, Luis García Mozos.

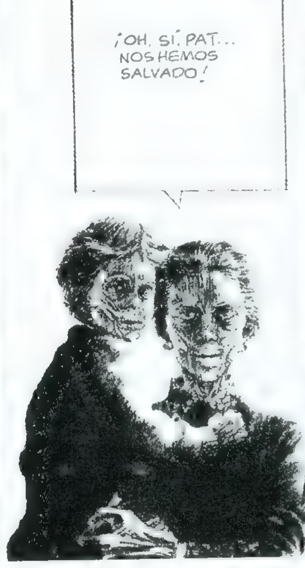


Primer autor de Selecciones Ilustradas en incluir una de sus historietas en las páginas de las revistas de Warren, Luis Martínez Roca (arriba, *La trampa*) no continuó ilustrando historietas de terror en los setenta, por lo que sus apariciones en ***Vampus*** son limitadas. Abajo, viñeta de Luis García para el episodio *La ley y el desorden*. Página anterior, *La marca de la garra de Satán*, por Jaime Brocal

Estrella de las publicaciones románticas inglesas, dibujante hiperrealista de trazo vehemente y minucioso, miembro del Grupo de la Floresta, cuando comienza su colaboración con Warren cuenta ya con infinidad de páginas de historietas de rápido consumo, además de participar como actor, también con Selecciones, en unas cuantas fotonovelas que la agencia produce para editoras como Rollán o Bruguera. Retratista impecable dotado de un talento gráfico fuera de lo común, es más ilustrador que historietista, en el sentido que a tal palabra da el maestro Will Eisner. Define el americano al cómic como arte secuencial, en cuanto se trata no tanto de dibujo como de lenguaje; García, deslumbrante en su realismo y en las técnicas que usa para potenciar lo dramático de sus imágenes —rayados, difuminaciones, manchas— es sin embargo narrador algo acartonado que construye sus páginas a base









Uno de los autores más influyentes entre los colaboradores españoles de Warren es Luis García, cuyo hiperrealismo, inspiración fotográfica y uso de manchas y rayados fueron muy populares tanto entre los lectores como entre sus propios compañeros. Arriba, *El parking del fin del mundo*. Página siguiente, *Las orugas*, sobre un guion de Fred Ott

de espectaculares primeros planos y figuras hiperrealistas que más parecen ilustrar un texto —en el sentido más literal— que transformarlo en historieta. La costumbre de atiborrar de parrafadas las viñetas, tan característica de Warren, no ayuda a aportar una fluidez que suele echarse en falta.

Entre sus episodios en ***Vampus*** cabe mencionar *El hombre al que llamaban monstruo*, historia de licántropos montada a base de viñetas como si fueran fotos, en las que no es difícil reconocer modelos como el actor Sidney Poitier o Lon Chaney, el hombre lobo, cuyo impecable realismo deslumbra al lector de la época, por más que el guion de F. McGregor, de impostada gravedad, no llegue a emocionar en ningún momento. *Muerte en las sombras*, aparecido después, es relato de vampiros en el que se suceden uno tras otro primeros planos de rostros traídos directamente de la cámara al papel; mientras *La ley y el desorden* muestra cierta preocupación por hilvanar secuencias gráficas que hacen su lectura más ágil.

En 1973 abandona su colaboración con la editorial norteamericana para centrarse en *Las crónicas del Sin Nombre*, que realiza para la francesa ***Pilote*** al alimón con Víctor Mora. Éste confecciona unos guiones hechos a su medida, discursivos, pausados, más aptos para el estilo del autor que ninguno de los facturados para Warren. El empresario americano adquiere más tarde la serie y la publica en sus revistas, alterando sin rubor los textos originales. De estas historias alguna aparece en ***Vampus***, como *El parking del fin del mundo*. Sin apenas diálogos, con



abundantes textos de apoyo y una disposición de la página rompedora se desarrolla, como es habitual en Mora, un cuento con mensaje social, un poco cándido, sobre los riesgos de la contaminación y la deshumanización de las sociedades occidentales. Un concepto nuevo de terror, más intimista y comprometido, en sintonía con el espíritu de los setenta, que poco tiene que ver con el alegre festival genérico que predomina en las historietas de la revista en sus primeros tiempos. Universalmente apreciado, los trabajos de Luis García han aparecido en el Reino Unido, Checoslovaquia, Australia, Francia, Italia, Alemania, Holanda, Grecia, Turquía y varios países de Hispanoamérica.

Entre los españoles que se incorporan en sus primeros doce meses está Jorge Gálvez,

seudónimo de Jordi Badía Romero. Su presencia es efímera, limitándose a un par de historietas realizadas con la característica inspiración fotográfica marca de la casa. Igualmente fugaz es Juan López Ramón, un autor procedente del dibujo infantil. Integrado en Selecciones, su colaboración se limita a una historieta, *Yo solo busco ganar dinero,* simpático episodio de vudú en el que el protagonista acaba con la cabeza reducida por los jíbaros, ilustrado con una línea sencilla y limpia.

Ni Alberto Breccia ni Dino Battaglia participan nunca en las publicaciones de Warren, y sin embargo es necesario citarlos por tratarse de los más influyentes en la mayoría de los autores presentes en estas revistas. No hace falta presentar al clásico de la historieta argentina, autor de obras tan indiscutibles como **Sherlock Time** (1958), **Mort Cinder** (1962), **El eternauta** (1969) **o Los mitos de Cthulhu** (1973); el italiano Battaglia, menos conocido en nuestro país, es veterano artista cuya carrera comienza al terminar

Dos asiduos de Selecciones que apenas aparecen en ***Vampus***: Jordi Badía Romero, que firma con el seudónimo de Jorge Gálvez (abajo, *El asesino del hacha*), y Juan López Ramón, en la página siguiente, autor de una simpática historieta sobre jíbaros y cabezas reducidas (*Yo solo busco ganar dinero*)





la Guerra Mundial en la cabecera ***Asso di Piche***. Desde 1968 publica en la revista de cómics para adultos ***Linus***, que cuenta con enorme prestigio a nivel europeo, una serie de adaptaciones de clásicos como Hoffman, Maupassant o Edgar Allan Poe, con un singular tratamiento gráfico a base de manchas de tinta, difuminados, raspados y violentos claroscuros que construyen nuevos espacios con la luz, con figuras casi evanescentes que evolucionan de secuencia en secuencia en medio de una conseguida atmósfera irreal. Le hermana con Breccia ese uso de técnicas que, según los cánones clásicos, ensucian la página, el gusto por lo oscuro, por lo expresionista, incluso por lo abstracto, el querer romper distancias entre las emociones del creador y sus propias viñetas... expresión de una sensibilidad que acerca sus obras a la pintura más contemporánea. La deuda que en sus trabajos para Warren mantienen dibujantes como Luis Bermejo, Félix Mas, Auraleón, Luis García o Jaime Brocal con uno u otro de estos maestros es innegable y se transmite en mayor o menor medida a todos los españoles, como explica el mismo García: «Sí, todas las influencias gráficas de la hoja de afeitar, la esponja, el trapo, soplar



sobre tinta fresca, la huella, extender la línea con la parte inferior del dedo… provienen de Alberto Breccia y Dino Battaglia»[12]. No es necesario aclarar que la fascinación por esta estética pictórica del feísmo y la oscuridad no implica nunca plagio: cada autor las asimila a su estilo, expandiendo las posibilidades que tales técnicas brindan.

Es el caso de Félix Mas, colaborador de primera hora de Josep Toutain, que en sus trabajos para Warren muestra clara influencia del maestro italiano. Mas no se prodiga mucho en ***Vampus***; cuando lo hace es con historietas como *El noveno día de Satanás*, donde la estética de la oscuridad se sustituye por una línea limpia, llena de difuminados, espacios en blanco y colosales cartuchos de texto, llamativa por contraste con el resto del tebeo, pero que difícilmente puede evocar los horrores demoníacos que el título promete; o *Cilia*, una historia lovecraftiana en sintonía con el estilo del autor, que centra

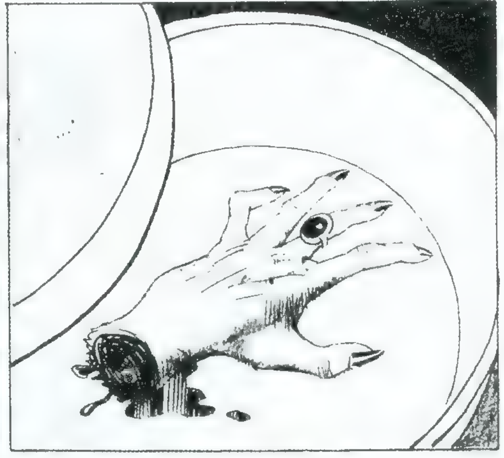
12.- Barrero, Manuel (2010): «Tebeos de horror españoles en los setenta», un trabajo completo y esclarecedor sobre las revistas del período publicado en *Tebeosfera* n.º 5 (Sevilla, 2010).



El trazo casi evanescente de Félix Mas, (izqda. y página anterior) no se prodiga demasiado en ***Vampus***, apareciendo la mayor parte de sus trabajos para Warren en la revista ***Vampirella***, donde deviene uno de sus colaboradores más constantes. Abajo, Josep Maria Beà en la historieta *Paquete postal*





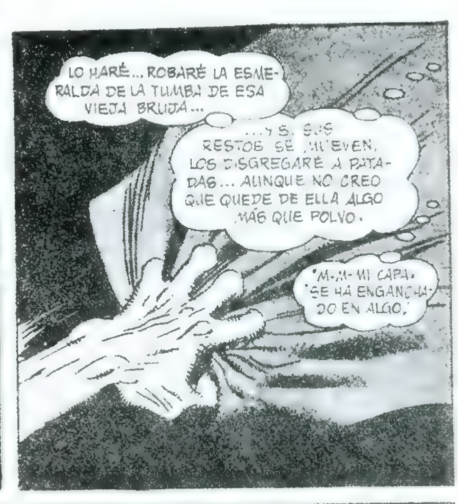


su atención en las figuras femeninas, de belleza lánguida y canónica, buscando en la composición de sus páginas cierta poesía de lo fantástico. Félix Mas abandona poco más tarde el medio para centrarse en la pintura, en coherente evolución que sus últimos trabajos en historieta dejan intuir.

Tras un primer año en los kioscos ***Vampus*** ya se ha confirmado como el mejor de los tebeos de miedo publicados hasta el momento, con un estilo narrativo que deja huella. En el futuro todas las publicaciones del género que surjan —tanto subproductos setenteros como títulos del siglo XXI— toman a ***Vampus*** como modelo, confeccionadas a base de historias cortas de ambiente lúgubre con notables dosis de ironía, erotismo y crueldad, y rematadas por un final inesperado resuelto en una sola viñeta. Un molde y un estilo de los que pocos que abordan más tarde el terror gráfico saben —o quieren— escapar.

Tanto en sus historietas de encargo (en estas páginas) como en sus obras más personales (en las siguientes), Beà se muestra amante del fantástico, con una voluntad experimental que nunca opaca su lenguaje fluido y su formidable capacidad de comunicación.
Abajo, *La fábula de la bruja Sheba y Montebank El Pícaro*; página siguiente, *Viaje al agujero final*, de la serie *Cuentos de Peter Hypnos*











Quien sí consigue zafarse de los límites que a los dibujantes españoles marcan los encargos de Warren es Josep Mª Beà, que acaba por convertirse en una especie de verso suelto entre sus compañeros. Adaptando su estilo al requerido por la revista —y esto supone renunciar al vanguardismo y la experimentación que guiasen sus historietas en ***Drácula***— Beà consigue colocar sus propios guiones, algo inusual para los métodos de trabajo norteamericanos. Su hondo sentido del surrealismo, su afición por técnicas como el *collage* o la cita pictórica, su radicalidad en los argumentos, deben ser reprimidos, y no puede esperarse verlos fuera de un medio tan libre como la cabecera de Buru Lan; con todo, el autor se las compone para seguir su propio camino.

Invisible se titula su primera historieta en ***Vampus***, divertido relato acerca de un joven investigador que experimenta consigo mismo una droga que causa invisibilidad, dejando a la vista capas distintas de su cuerpo. Viñetas en las que de la cabeza de un protagonista en pijama solo se ven los globos oculares y el nervio óptico, u otras en las que músculos, glándulas salivares o la sesera misma asoman insolentes, revelan tanto la fascinación de Beà por el dibujo anatómico —que ya queda clara en obras anteriores— como su gusto por las imágenes surrealistas, que en este cuento solo aparentemente racional se suceden una tras otra.

Aun más original es *Flor maldita*, basada en una leyenda catalana en la que pone de relieve el potencial terrorífico que atesoran los cuentos tradicionales, algo que pocos han sabido explotar. Un dibujo en sintonía con la formalidad que la publicación exige da pie, si no a las gozosas experimentaciones de otros tiempos, sí a viñetas impecablemente compuestas, con panorámicas paisajísticas de atractivo aire pictórico que alternan con surreales imágenes de cientos de malignos duendes en movimiento. En los Estados Unidos gusta tanto que el Tío Vampus luzca barretina que la historieta obtiene el premio Warren al mejor guion de 1973, lo que no quita para que posteriormente el artista se vea obligado a volver a ilustrar escritos ajenos. Con desiguales resultados que hacen añorar al autor total que es, aunque incluso así es capaz de ofrecer brillantes realizaciones: en *La roja insignia del terror*, una historia de Doug Moench ambientada en la guerra de Secesión ofrece una verdadera lección de montaje y administración del tempo narrativo.

Menos pródigo que otros, la obra de Beà en **Vampus** es una de las más atractivas, aun teniendo en cuenta las limitaciones a que su marcada personalidad ha de someterse. Su remate llega en números muy avanzados, en agosto y septiembre de 1976, con la inclusión de su serie *Cuentos de Peter Hypnos*, de la cual la revista solo publica dos de los seis realizados. Es una gozada reencontrar



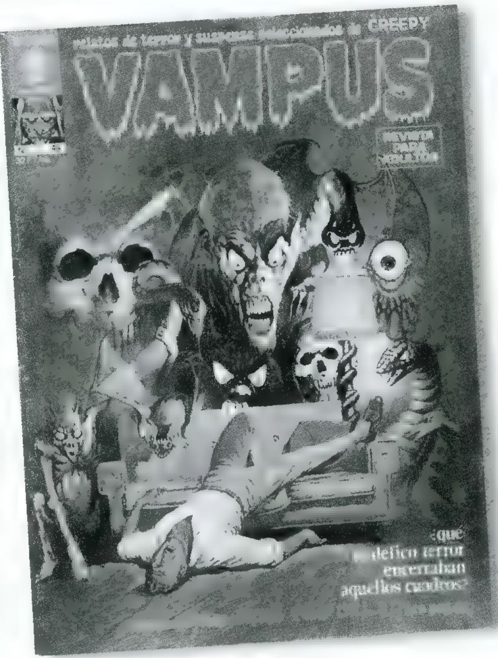








Con su personal sentido de la fantasía, Beà se confirma en ***Vampus*** como uno de los grandes del terror gráfico: página anterior, *Flor maldita*; arriba, *El titiritero*. A la derecha, una de las pocas cubiertas que López Espí realizase para la publicación.



en ellos al autor desprejuiciado, ávido de novedades y ahíto de conocimientos gráficos, al que unos trabajos rutinarios hacen en ocasiones perder brillo: aquí vuelve el Beà más libre, consiguiendo colocar una obra netamente personal que sobrepasa en todo a la historieta de encargo. Repulsa de la lógica, excursión al subconsciente, el mundo que plasma es una personalísima mezcla de Lewis Carroll con los *Viajes oníricos de Randolph Carter* de Lovecraft y la *Semaine de bonté* de Max Ernst, todo revuelto en un cóctel donde la apacible cotidianeidad es dinamitada por felices explosiones de sinsentido, dando lugar a un carnaval gráfico que permite al autor utilizar recursos tan queridos como el *collage*, las imágenes tomadas de grabados decimonónicos, la improvisación o la composición de planchas pictóricas abarrotadas de figuras imposibles que parecen reventar ante los ojos del lector. **Peter Hypnos** celebra la imaginación, la fantasía, la vida misma, de un modo único que la convierte en una *rara avis* de los tebeos de Warren[13].

Durante su segundo año, ***Vampus*** consolida la línea emprendida combinando historias del ***Creepy*** más clásico, el de la etapa Goodwin, con otras de creadores es-

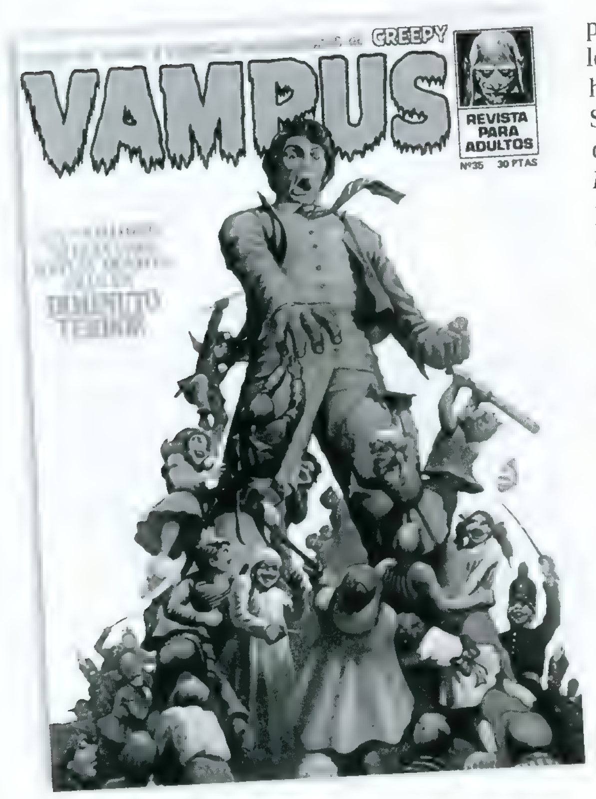
13.- Publicada de nuevo en 2019 por Trilita Ediciones, en una edición modélica.



Algunas viñetas de Adolfo Usero —en esta página, *Diminuto terror*; en la siguiente, *¡Subsistir!*; en la página 261 *Deseo de muerte*— que dejan patente tanto sus dotes para el género de miedo como su capacidad para adaptarse al estilo imperante entre los colaboradores de Warren. Págs. 261 y 262, portadas de Ken Kelly

pañoles y contemporáneos norteamericanos como Pat Boyette —amante de lo gótico, dibujante minucioso y recargado y director de películas de miedo astrosas y crueles—, Tony Williamsune —mediocre autor desgraciadamente cada vez más presente—, o Jack Sparling —áspero segundón procedente de los *comic-books* de DC—. Al comenzar el tercero, en octubre de 1973, las cosas han cambiado. El material de la época gloriosa, los Grandenetti, Crandall, Mastroserio, Gene Colan, Angelo Torres, Ditko y compañía, se agota. El editor José Mª Armán ha estado nutriendo con estas grandes historietas tanto ***Vampus*** y ***Rufus*** como un ***Dossier Negro*** de renovados contenidos, pero el filón no da más de sí. No queda más remedio que tirar de nombres desconocidos en su mayor parte, que no alcanzan la calidad de sus antecesores; si la publicación sigue manteniendo un alto nivel es gracias a la presencia cada vez más habitual de firmas procedentes de Selecciones Ilustradas.

Repiten de forma habitual Maroto, Auraleón, Luis García o Jaime Brocal, que con su macabra historia *La tercera noche de pesadumbre*, en torno a la resurrección y venganza de un ejecutado en la guillotina, ofrece una lección de narrativa gráfica. Y se incorporan nuevos nombres, como el de Adolfo Usero (que en la revista firma con su segundo apellido, Abellán), otro de los com-



ponentes del Grupo de la Floresta, madrileño compañero de Carlos Giménez en los hogares de Auxilio Social, colaborador de Selecciones y autor junto a Víctor Mora del personaje de ciencia ficción medieval ***Roldán Sin Miedo*** (1972), hito incomprendido del tebeo de aventuras publicado por Bruguera. Usero es un excelente profesional a quien si no se recuerda tanto como a otros de su generación es por carecer de un personaje emblemático, repartidos como están sus trabajos en mil y una publicaciones. Con una concepción clásica del dibujo domina tanto la figura como la composición, aspecto que gusta cuidar al máximo. Para sus trabajos en Warren adapta su estilo al impuesto por los españoles de la casa, con una profusión de raspados y manchones de efecto dramático que no consiguen ocultar el impecable manejo de la puesta en escena que le caracteriza.

En *Deseo de muerte*, su primera historieta en ***Vampus***, consigue sacar adelante un confuso guion sobre zombis,

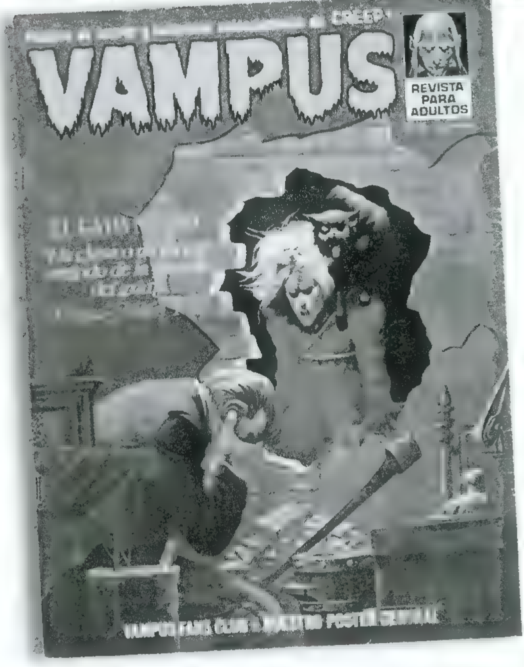






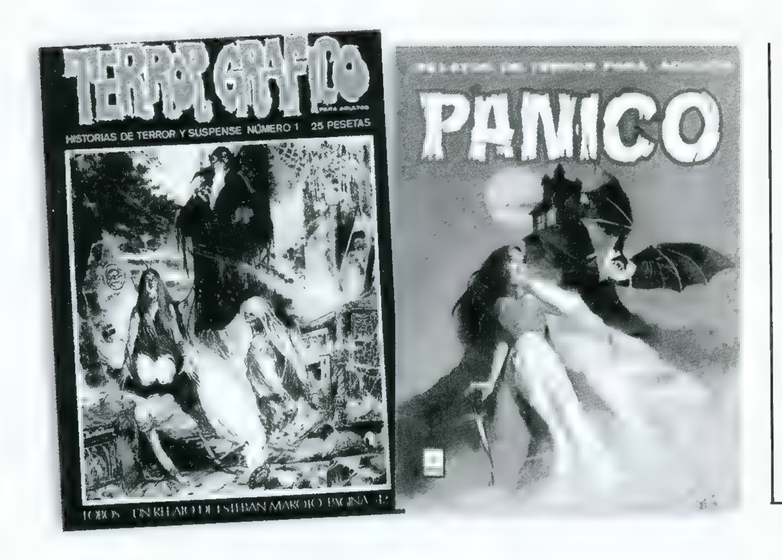






hechicería y muertos vivientes, creando la tensión necesaria para que el relato funcione. Mayor interés tiene *Descenso al Maelstrom*, adaptación de un cuento de Poe, de meditada planificación. Sin más elementos que dos hombres y una barca y desarrollada sin apenas diálogos, el dibujante consigue meter al lector en la historia cambiando enfoques y planos en todas las viñetas, transmitiendo una vida que el texto es incapaz de aportar. Cuando en 1980 Usero abandona definitivamente su colaboración en ***Creepy*** deja atrás catorce historias publicadas, algunas de las cuales se pueden ver en ***Rufus***, la revista hermana editada por IMDE desde junio de 1973.

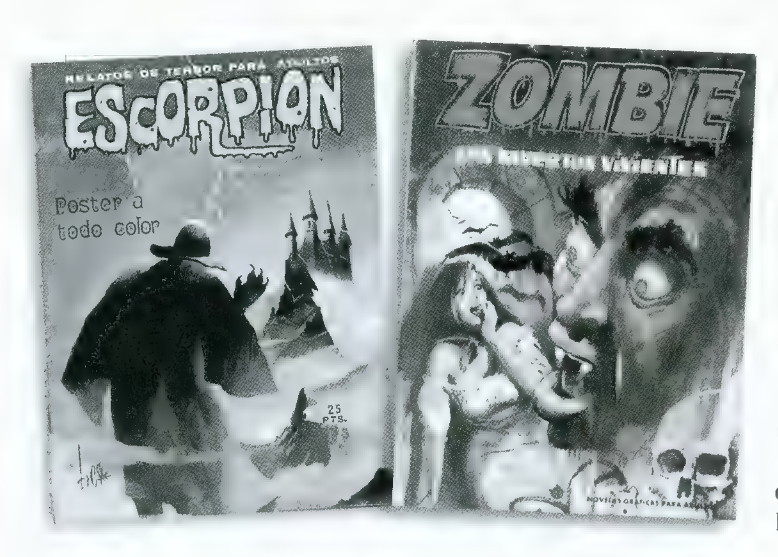
Para entonces han pasado casi dos años desde la aparición de ***Vampus***. El terror, antes rara excepción, es ahora moda que



El éxito de ***Vampus*** provoca la aparición de numerosos imitadores, deseosos de aprovechar el tirón de un género que la revista ha puesto de moda. Cubiertas de ***Terror Gráfico***, ***Pánico***, ***Escorpión*** y ***Zombie***, correspondientes al número uno de cada una de las cabeceras

lo domina todo gracias al éxito conseguido por su principal cabecera. ***Rufus*** se suma a un ***Dossier Negro*** que continúa imparable mientras surgen las primeras imitaciones con las que unos cuantos empresarios intentan tener su parte del pastel a base de ofrecer subproductos muy similares entre sí, todos directamente inspirados, cuando no son descaradas copias, en los títulos de Warren. ***Terror gráfico*** (Ursus, 1972), ***Pánico*** (Vilmar, 1972), ***Escorpión*** (Vilmar, 1973) o ***Zombie*** (Petronio, 1974) son algunos de los que pueblan el mercado de vampiros, licántropos, brujerías y señoritas en camisón, pura *exploitation* que, si artísticamente aporta bien poco, familiariza al público con un género proscrito durante mucho tiempo.

Y no solo en el kiosco: desde la sala de estreno al mucho más numeroso circuito de los cines de barrio las producciones de miedo, con Paul Naschy a la cabeza, copan el panorama durante los primeros setenta, con un tratamiento que tiene mucho en común con las historietas publicadas en ***Vampus***. Sobre todo con las de la etapa Archie Goodwin, aquellas que entran a saco en la iconografía clásica para jugar con humor, reverencia y escaso respeto por las convenciones. La comparecencia de vampiros y licántropo que se da en *La marca del Hombre Lobo* (Enrique López Eguiluz, 1968), las cabalgadas de los templarios de ultratumba de *La noche del terror ciego* (Amando de Ossorio, 1972), la mitológica criatura encarnada por Helga Liné en *Las ga-*



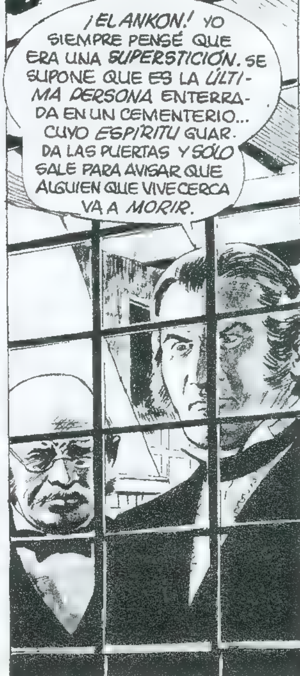
rras de Lorelei (Amando de Ossorio, 1973) o el descacharrante cóctel de monstruos que es *Doctor Jekyll y el Hombre Lobo* (León Klimovsky, 1971), todas aderezadas con el correspondiente cupo de bellezas en paños menores, no desentonarían temática ni estéticamente en ninguna de las publicaciones de IMDE, afianzando los códigos de un género que se integra al fin en pie de idad con otros más tratados por la cultura de masas de nuestro país.

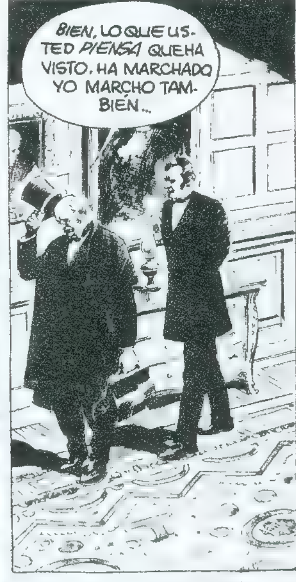
Entre 1973 y 1975 continúan en ***Vampus*** Luis García, Auraleón, Brocal, Esteban Maroto y otros, mientras las grandes firmas americanas son sustituidas por otras de segunda fila: Bill Barry, Sal Trapani, Joe Staton, Mike Royer o Billy Graham son de los que difícilmente crean legión de seguidores. Solo la continuidad de John Severin, Gray Morrow o Tom Sutton, y la incorporación de titanes como Alex Toth o Bernie Wrightson, rompen la mediocridad general que los autores yanquis de este período comparten.

Un madrileño, Santiago Martín Salvador, se convierte en asiduo de la publicación. Historietista vocacional, su primera obra de importancia son los cuadernos del oeste **Mendoza Colt** (Rollán, 1957); poco más tarde inicia su colaboración con Selecciones Ilustradas, con aventuras para el mercado británico como **Robin Hood** o **Dick Daring de la Policía Montada**, además de la inevitable Segunda Guerra Mundial, obsesión del público de aquel país; curiosamente, nunca toca como sus compañeros la historieta romántica. **Dick Turpin**, creada junto a Víctor Mora para Selecciones, y **El Santo**, que realiza durante varios años para el sello sueco Semic Press, son sus personajes más conocidos, junto al nutrido grupo de historietas de horror que confecciona para Warren.

«El horror es un tema que a mí particularmente me gusta [...] Trabajar para Estados Unidos supuso un paso importante, porque los americanos te permitían meter el trapo, y en vez de la raya de fondo ya metíamos el trapo, y hasta el dedo. Y claro, nos gustaba [...] y









El elegante realismo de Martín Salvador contrasta de modo muy efectivo con lo macabro de los temas que le toca ilustrar, plagados de monstruos, provectos caballeros y unos muertos a medio descomponer que llegan a ser su especialidad, algo notorio tanto en *La carrera del muerto* (pág. anterior), como en *El museo de Bloodlock* (arriba)

eso hacía que nos picásemos los compañeros cuando hacíamos algo para Estados Unidos. Echábamos el resto. Disfrutábamos mucho porque nos daba margen para hacer las fantasías que quisiéramos». En cuanto a ese uso de la mancha, la inspiración fotográfica y demás rasgos comunes a tantos autores en ***Vampus*** y compañía, sigue Martín Salvador: «No se puede decir que eso sea "el estilo español", yo no lo llamaría así, porque además no lo hacíamos todos. Había temas que te permitían hacerlo y otros no, depende del guion. Todos usábamos la referencia fotográfica cuando la necesitábamos, era una de nuestras herramientas»[14].

Y como tal la usa Martín Salvador, sin que en ningún momento implique en sus viñetas estatismo, merma de expresividad o inserto forzado, menos aún dependencia. Su línea elegante, exquisita en la construcción de una puesta en escena guiada por el más estricto realismo, puede no parecer muy adecuada para el horror, en el que sin embargo se revela como un auténtico maestro. El trazo preciso, limpio y claro, no quita para que sea uno de los autores más inclinados al *gore* de cuantos participan en la revista. Lo

14.- «De Mendoza Colt a los Horror Comics: El clasicismo olvidado. Entrevista a Santiago Martín Salvador» por Javier Alcázar en *Tebeosfera*, 2012.

Dcha, viñeta procedente del relato *Los ogros*, dibujado por Martin Salvador, Siempre solvente, Martín Salvador afronta con gusto sus historietas de miedo, convirtiéndose en uno de los autores más apreciados por sus composiciones clásicas y su eficaz sentido de lo terrorífico. En la página siguiente, *Aceite de perro*, dibujada por Isidre Monés





macabro irrumpe en sus historias en un marco ortodoxamente construido, sin asomo del feísmo intencionado con que otros se acercan al género, lo que por contraste multiplica su eficacia. Y todo discretamente, sin aspavientos, sin otra pretensión que la muy noble de «estimular la imaginación y fantasía del lector [...] sin caer en vulgares concesiones morbosas o erótico groseras. [...] Estoy a favor de la historieta, pero no tanto como para dejar en el camino el buen gusto sacrificando la coherencia por la pedantería pseudo-intelectual»[15].

Perversiones de un conservador, muchas de sus colaboraciones para Warren siguen siendo memorables. Por encima de virtuosismos o ánimos experimentales, su interés primero es hacer vivir al lector sus historias construyendo secuencias que se lean sin esfuerzo, lo mismo que tantos de los mal llamados artesanos del cine injustamente minusvalorados. Tal vez su trabajo sea menos espectacular, pero sin duda es más perdurable; hoy sus realizaciones siguen saboreándose con gusto porque su forma de hacer no pasa de moda, al no haber pretendido nunca estarlo.

En *La carrera del muerto*, un excelente guion de Jack Butterworth, hace gala de su predilección por la historieta de ambiente histórico, evocando el universo victoriano, sus ropajes, su formalidad, sus cabriolés, sus iglesias y cementerios en un cuento cruel en el que el horror irrumpe de forma gradual para estallar en las últimas viñetas. Comedimiento formal contrario al de *El museo Bloodlock*, donde una familia de *rednecks* va mostrando ante un atónito espectador los cadáveres torturados de cuantos han osado interrumpir su pacífica existencia, en un alarde de sadismo que si no cae en el mal gusto es gracias a un trazo sobrio y contundente. Muertos ambulantes, resecos y a medio pudrir —una especialidad del autor— aparecen en la macabra humorada *Los ogros*, historia

15.- Palabras del propio autor publicadas en la sección «Yo, dibujante de comics», *Comix Internacional*, n.º 39, febrero de 1984.

de necrófagos y vampiros que comparten actividad en el mismo camposanto. La elegancia que le caracteriza se aprecia en sus *weird westerns*, con una impecable recreación de ambientes y una planificación clásica que poco tiene que envidiar a la de maestros del género, aderezada por pistoleros sin brazos, licántropos, paletos sádicos y otros felices hallazgos. La solvencia, la eficacia y el clasicismo de Martín Salvador pueden apreciarse igualmente en otras cabeceras de IMDE como ***Rufus*** o ***Dossier Negro***.

Pronto convertido en uno de los autores más prolíficos, la trayectoria del catalán Isidre Monés es distinta a la de sus compañeros: tras años trabajando como ilustrador en agencias de publicidad y facturando colecciones de cromos para la marca Bimbo, descubre en un número de la italiana ***Linus*** a Battaglia y Alberto Breccia, cuyos dibujos le dejan impactado; poco después la impresión se repite con los trabajos de Beà y Sió aparecidos en el ***Drácula*** de Buru Lan. Sin experiencia previa en la historieta se persona en Selecciones Ilustradas con unas páginas de terror realizadas como muestra; tras pasar un primer período encargándose de las inevitables hazañas bélicas destinadas al mercado inglés, comienza su colaboración con Warren, que se traduce en cerca de cuarenta historietas facturadas entre 1973 y 1982.

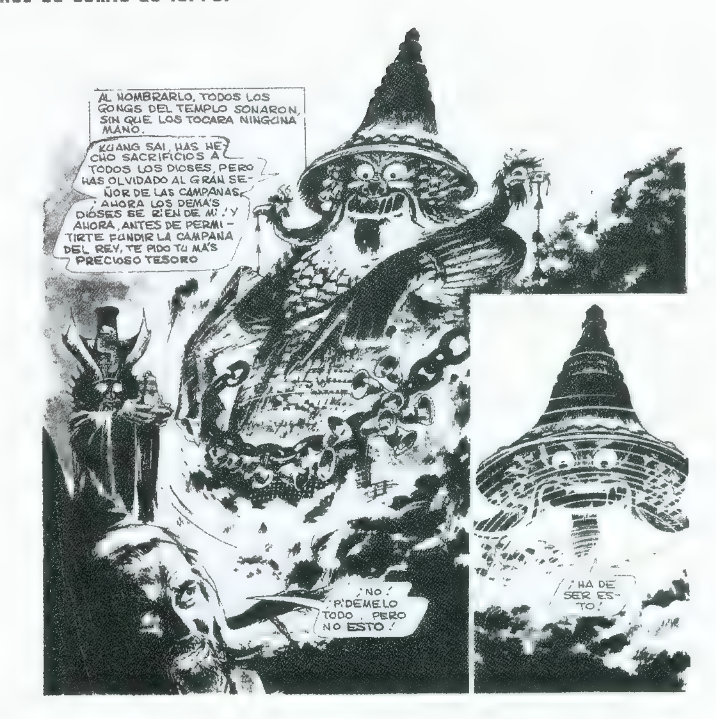
En ellas hace gala de un impecable realismo, un poco al estilo oscuro y manchado que los españoles han puesto de moda, tanto mejor cuanto más se aleja de los modelos fotográficos para dar libre curso a su imaginación. Es lo que sucede en *La campana de Kuang Sai*, historia inspirada en una leyenda china en la que Monés deja claro su dominio de la iluminación, erigida en decisivo elemento dramático. O en *Aceite de perro*, donde un trazo más suelto y espontáneo recrea ejemplar el humor negro del cuento de Ambrose Bierce, con conseguidas secuencias de vertiginoso ritmo cinematográfico.

Su empleo de la luz, semejante al expresionismo tardío visto en tantas producciones del Hollywood clásico, consigue convertir *Capitán Muerte*, vulgar historia de asesinatos en mansión gótica, en opresivo relato protagonizado, en guiño metalingüístico, por un autor de cómics convertido en criminal. Su última historia en ***Vampus***, *Billy Carr y los Mumblebumbles del espejo*, relato onírico por un niño, al modo del **Peter Hypnos** de Beà, intenta explorar nuevos caminos para un cómic terrorífico que a estas alturas —finales de 1976— muestra claros signos de cansancio.

A partir de 1980 Monés abandona la historieta para dedicarse a la pintura y la



Llegado al medio más tarde que la mayoría de sus compañeros, Isidre Monés no tarda en revelarse como uno de los grandes de la publicación gracias a un realismo innovador, expresivo y con gran poder de comunicación. Dcha.,el relato *La campana de Kuang Sain*, ilustrada por Isidre Monés

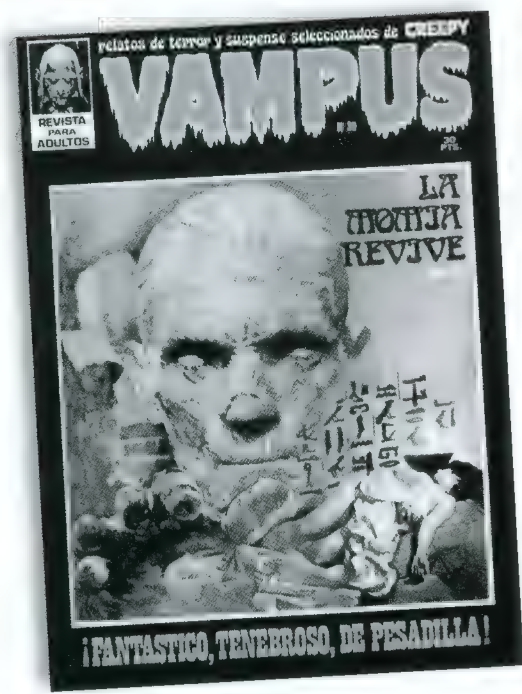


ilustración, con álbumes de cromos, juegos de mesa, libros juveniles y más de un centenar de portadas para Club del Misterio (Bruguera 1981), una de las últimas colecciones *pulp* publicada en formato clásico, trabajo que todavía hoy se celebra.

En estos primeros años de ***Vampus*** la estructura de la publicación, de eficacia demostrada, apenas cambia. Sí lo hacen los temas, pues el nuevo director de ***Creepy***, Bill Dubay, busca otras formas de abordar el género. Se inicia un terror de tono más introspectivo. Las viejas criaturas del panteón fantástico retroceden ante una legión de hombres y mujeres atormentados —con marcada inclinación al crimen— en relatos que más que al *pulp* clásico, como hacían los anteriores, remiten a los menos disparatados *paperbacks* de los años setenta. Por otra parte, la década trae consigo el final del sueño *hippie*, una profunda crisis económica y un descreimiento cada vez mayor respecto a los valores sociales predominantes. En consonancia, la nueva dirección quiere guiones que reflejen no tanto el mundo del género como la realidad que rodea al lector. Esto hace que los textos se hipertrofien —la letra cuenta con un marchamo de seriedad intelectual que la imagen no posee—, que adopten un tono grave, con el humor o la ironía proscritos, que la acción se ralentice en beneficio de larguísimos párrafos y que predomine un psicologismo barato que presenta como profundo lo que no es sino trascendencia con acné. Esta evolución es menos perceptible en la versión hispana por cuanto en ella se alternan historietas de todas las épocas, en mezcla heterodoxa que más favorece que perjudica.

Una de las novedades es la incorporación de series por entregas. La primera, *La momia*, escrita por Steve Skeates e ilustrada por Jaime Brocal. El punto de partida, inscrito en los presupuestos del relato genérico, no puede ser más prometedor: un amuleto del antiguo Egipto permite transferir la mente de quien lo use al cuerpo de una momia. Un arqueólogo celoso lo usa para vengarse de su mujer y su amante, pero cuando quiere recuperar su cuerpo, el amuleto ha desaparecido...

A partir de aquí se sigue una historia algo embrollada en la que el arqueólogo original muere, el amuleto va a parar a otras manos

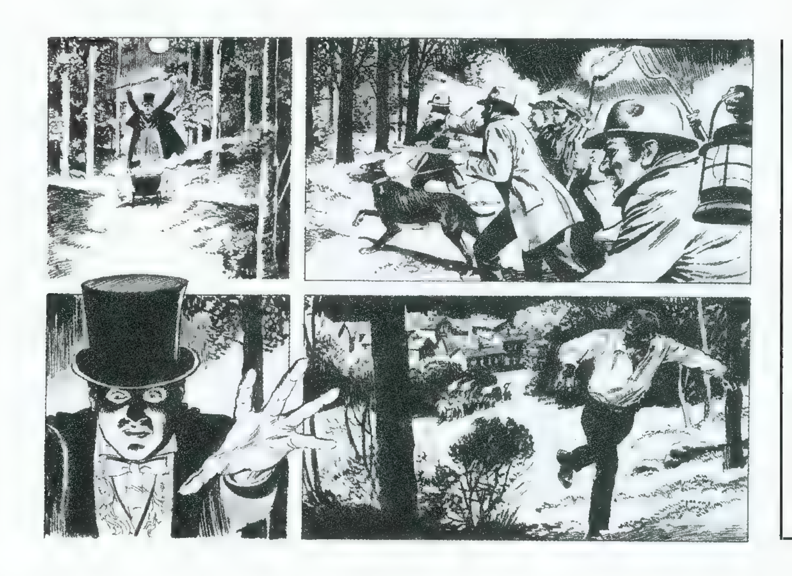


que pierden igualmente el preciado objeto, desarrollándose la continuación en forma del peregrinaje de la momia en busca de la joya mágica. En su camino da con tipos de los más insospechado: una necrófaga de muy buen ver, un pueblo de adoradores de Satán en el que acaba dándose de palos con el mismísimo diablo, o el auténtico Mr. Hyde, *alter ego* criminal de un sabio de Boston que en sus correrías nocturnas tiene la mala suerte de topar con la Momia. Finalmente, en insólito cruce, la saga se mezcla con la del hombre lobo, comenzada poco antes, dando lugar a un nuevo serial, el de la momia lobo.

Contado así parece divertidísimo destarifo, puro festival macabro y enloquecido, rebosante de humor negro. Pero no: Skeates se empeña en tratar la historia muy en serio, casi sin diálogos, en monólogo interior del desdichado preso en el cuerpo de la momia, o del licántropo, que tanto da, larguísimo y cansino. Narrar lo que es propio de la más disparatada serie B con ínfulas de trascendencia es un sinsentido que desperdicia las posibilidades del relato. Y encima resulta incapaz de conmover, por lo desquiciado de sus planteamientos, tanto como de disfrutarse alegremente dado el tono severo de la narración.

Gráficamente Brocal se muestra correcto, aunque un poco cansado respecto a sus historietas anteriores. Su estilo se inclina ahora hacia el *look* español, ese uso de fotografías, manchas y rayados, algo innecesario dada su





Las series más populares de ***Vampus*** son las de la Momia y la del Hombre Lobo (a la izqda., por Martín Salvador), que finalmente confluyen en una sola como se ve en la secuencia ilustrada por Joaquín Blázquez de la página anterior. En la página 271 y 272, Vicente Alcázar, dibujante español residente en los Estados Unidos, demuestra ser un auténtico maestro de la iluminación

tremenda personalidad. Tras dibujar media docena de capítulos la saga pasa a manos de Joaquín Blázquez, un autor cuyos inicios son muy tempranos —empieza a trabajar adolescente en la agencia Bardon Art para integrarse luego en Selecciones, donde efectúa el habitual recorrido por las historietas bélicas y románticas—. Muy afín en sus contadas creaciones para Warren a los planteamientos artísticos de Luis García, se muestra capaz de facturar imágenes de notable perfección, limitado por su excesiva dependencia de la fotografía. Problemas de salud le obligan a dejar de dibujar hacia finales de los setenta, falleciendo prematuramente en 1986.

La del licántropo Arthur Lemming es otra saga iniciada poco después que la de *La momia*. *La maldición del hombre lobo*, escrita por Al Milgrom, un habitual de Marvel y DC, la comienzan Rich Buckler y Bill Dubay, pero a partir de su segunda entrega es Martín Salvador quien se encarga de seguirla. Impera, como en *La momia*, el tono grave y trágico, los dilatados monólogos interiores y la completa ausencia de humor, pero los textos son menos prolijos —se suceden algunas páginas mudas, algo insólito, en las que el dibujante despliega magistrales alardes de lenguaje— y sobre todo cuenta con un dibujo claro, ante todo narrativo, que contribuye a despojarla de la impostada solemnidad a que el escritor aspira. Como en la otra serie, el hombre lobo vaga de un lugar a otro atormentado por su destino, en un periplo por el mundo del género semejante al que en el cine vive Waldemar Danisnky[16], dando finalmente con un conventículo de brujos que, por gastarle una mala broma, transfieren su alma al amojamado cadáver de un viejo faraón convirtiéndole en una de las primeras momia lobo de la historia. En su edición española la saga se hace difícil de seguir, pues a veces pasa casi un año entre una y otra entrega, encargándose de finalizarla Joaquín Blázquez cuando la historia de ambas momias, la licantrópica y la otra, se han fundido en una sola.

A tales alturas atraviesa ***Vampus*** una crisis provocada por la falta de originales. Se publica por entregas la serie de ciencia ficción *Adam Link*, realizada en 1965 por Otto Binder y Joe Orlando, adaptación de las novelas *pulp* del mismo título que el guionista escribiese junto a su hermano Earl, trabajo agradable pero cuya factura algo anticuada

16.- El hombre lobo interpretado por Paul Naschy, muy dado a vérselas con toda clase de habitantes del género, de *mad doctors* a vampiras pasando por brujos, yetis y muertos vivientes.



contrasta con la modernidad que la revista gusta exhibir. Pero eso no basta para cubrir unos fondos que han ido agotándose, y en adelante no queda a la filial española más remedio que acompasar su ritmo al de los magazines norteamericanos. Eso, e ir echando mano de otras fuentes, de historietas italianas a los *comic-books* de horror de DC, sobre todo ***Weird War***, mezcla de terror y género bélico obra de dibujantes filipinos como Tony de Zúñiga o Néstor Redondo junto a ilustres veteranos en horas bajas. Además, se añade una sección literaria, con cuentos de miedo ilustrados por Beà o Auraleón, que permiten rellenar tres páginas sin tener que recurrir al codiciado material de Warren. Para entonces el editor Armán ha liquidado el negocio[17], vendiendo ***Rufus***, ***Vampus*** y ***Dossier Negro*** al grupo editorial Garbo, que se estrena así en la edición de cómics. En un principio el lector no aprecia cambio alguno, aunque con el tiempo se observa cierto descuido en la selección de material, que lleva a incluir dos o tres historietas del mismo autor en un solo número, o repetir durante varios meses el mismo equipo de colaboradores, desvaneciéndose la variedad hasta entonces habitual.

Antes de ese momento algunos españoles se incorporan como colaboradores fijos. El más constante es Vicente Alcázar, autor con una inusual trayectoria que le lleva de su Madrid natal hasta Londres, donde entra en Fleetway sin mediación de agencia, y más tarde a Nueva York, donde comparte estudio con Neal Adams y trabaja para

17.- El n.º 40 de ***Vampus***, correspondiente a diciembre de 1974, es el primero en el que figura Garbo como editor.



Archie, Charlton, Marvel y especialmente DC, con los *comic-books* del oeste **Jonah Hex**. Prescindiendo de Selecciones Ilustradas contacta directamente con Warren, que le encarga trabajos para ***Creepy***, ***Eerie*** y ***Vampirella***, muchos de los cuales conocen versión castellana.

Dibujante versátil como pocos, para estas historietas adapta su estilo al *new look* que los españoles han impuesto, con abundante uso de fotografías, raspados y heterodoxas composiciones de página. Alcázar es capaz de ofrecer lecciones de iluminación portentosas con fuertes y definidos contrastes que definen vigorosamente el espacio, como hace en *El casero* y *El cuchillo de Jack el destripador*. «Lo que en realidad me motiva es la capacidad expresiva del uso de las sombras para dar intensidad al relato. El contraste dramatiza las expresiones y en un proceso narrativo esto es una forma de economía que da sentido a esa narración a la que debe estar atento el dibujo del cómic»[18]. Aunque el autor que representa su mayor influencia en sus obras para Warren es Luis García —el hiperrealismo, la técnica del raspado, la inspiración fotográfica son rasgos que comparten—, Alcázar sacrifica el lucimiento gráfico a las necesidades de la historia y muestra mayor capacidad para hilvanar secuencias, lo que acaba por otorgar a sus páginas una vida que las convierte en únicas. Es el caso de *El monasterio encantado*, terror de sacristía con espectrales procesiones de frailes en la tradición de Bécquer; o *Terminará en la oscuridad*, un cuento de vampiros escrito por Doug Moench en el que al realismo acostumbrado se suma una concepción expresionista muy de agradecer.

Autores de Selecciones como Josep Mª Miralles o Joan Nebot publican ocasionalmente. El primero, con cientos de portadas a sus espaldas, colabora con la agencia desde su fundación, su estilo de inspiración claramente fotográfica lo acredita así; para

18.- Velasco, Félix: «Entrevista a Vicente Alcázar, iluminador en la sombra», en *Tebeosfera*, segunda época, n.º 5. (Sevilla, 2010).

cuando ***Vampus*** incluye su única colaboración, hace tiempo que ha abandonado la historieta para trabajar como pintor; Nebot, por su parte, muestra pasmosa facilidad para dibujar poderosas hembras de rotundo *sex appeal*; buen narrador, más inclinado a la caricatura erótica que al realismo, su estilo difícilmente casa con el terror, realizando para Warren media docena de historias en ***Vampirella***. El caso de Ramón Torrents, otro veterano colaborador de la agencia de Toutain, es completamente distinto, pues su firma se convierte en una de las más repetidas en todos los títulos de Warren; en España el grueso de su producción se publica en las páginas de ***Rufus***, del que se convierte en verdadero puntal.

Caballeros medievales y platillos volantes de Fernando Fernández en la historieta *La verdad*



Uno de los pocos españoles a quienes se permite colocar sus guiones en Warren es Fernando Fernández. Unido a la agencia de Toutain desde sus inicios, cuando produce estas historietas lo hace como autor completo, prescindiendo de argumentos ajenos, reservándose los derechos de reproducción y presentando unos modos muy alejados de cuanto ha hecho hasta entonces. Con un concepto de la página de ánimo decorativo, antepone el equilibrio entre las imágenes a cualquier intención narrativa. Esto convierte alguno de sus relatos, como *El hombre inexistente*, más en cuentos ilustrados que en genuinas historietas, ya que no hay secuenciación, ni el dibujo cuenta con fuerza dramática, reducido a algo más o menos bello pero desprovisto de función. Un primer plano de rostro sucede a otro, sin apenas variación, con una inspiración fotográfica indisimulada que otorga frialdad al conjunto, más aún si, como en este caso, el guion es una parábola sobre la alienación más elemental que conmovedora[19].

Mayor interés tiene *La verdad*, relato de ambientación renacentista con guerras, adulterios, necrofagia y marcianos de por medio, bien hilvanado, elaborado como el otro desde una primacía estética que a menudo anula cualquier atisbo de narración, pero con mayor riqueza formal. Fernández publica varias historias más en ***Rufus***, pero es en ***Creepy***, la versión española publicada por Toutain, donde figura su trabajo más recordado, la personal lectura de la novela de Bram Stoker ***Drácula***.









Tanto en su serie *Ello, la cosa muerta* como en otras realizaciones, Josep Gual revela un absoluto dominio de la composición de cada una de sus viñetas. En pág. 276, portada de Ken Kelly para el Extra dedicado a la Mujer Gigante

Josep Gual, en cambio, no presenta tantas aspiraciones autorales. Firma habitual en varias agencias, muy pródiga en las novelas gráficas de espías publicadas en los sesenta por Toray —***Brigada secreta***, ***Hurón***, ***Espionaje***—, es autor camaleónico capaz de adaptarse a cualquier medio, del horror a la tira humorística, con solvencia comprobada. Responsable junto a Víctor Mora y Andreu Martín de algunas producciones sindicadas[20] de relativo éxito —**Adam & Evans**, **Diablo Smith**— tal vez no sea un autor espectacular, ni sus planchas cuenten con una personalidad tan marcada como las de Beà, Fernández o Maroto, pero es un impecable narrador cuyas historias siguen leyéndose con agrado. Como sucede con Martín Salvador, nunca permite que su preocupación formal le haga perder de vista la función comunicativa de la historieta, consiguiendo llevar al lector a su propio terreno.

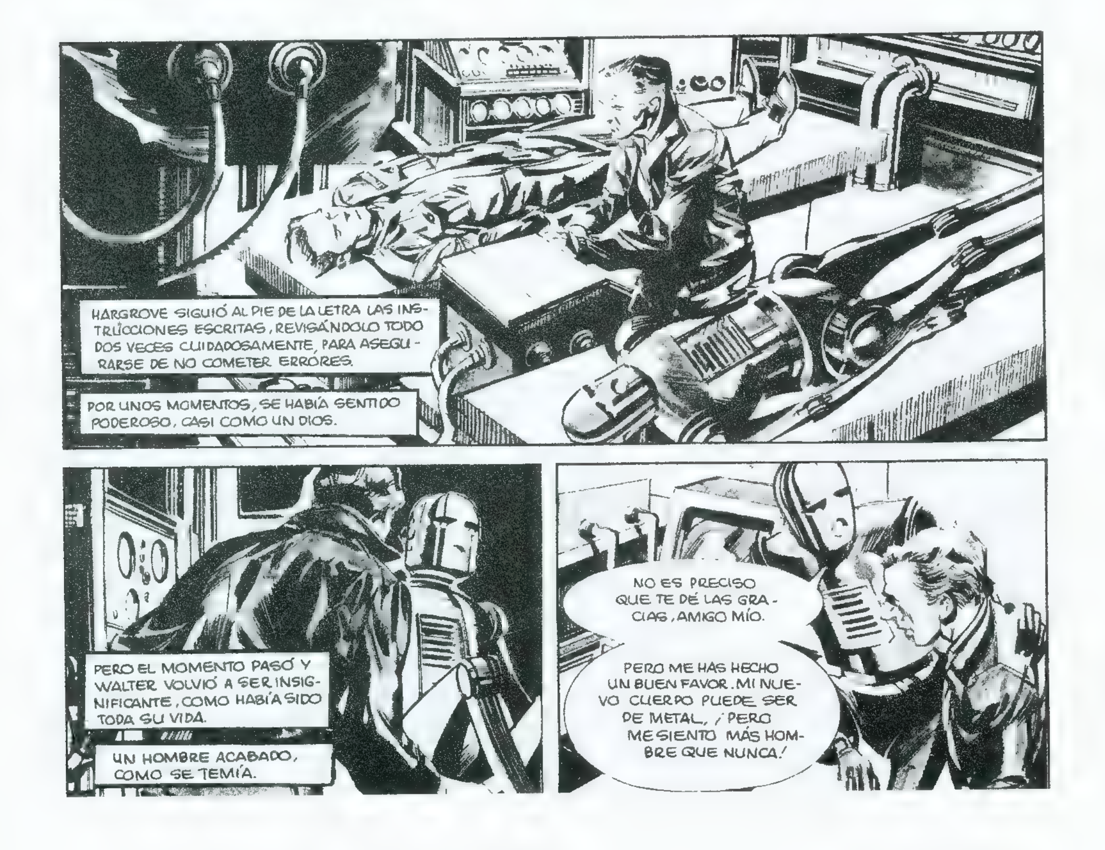
Para Warren factura catorce relatos de los que varios salen en ***Vampus***. En el prime-

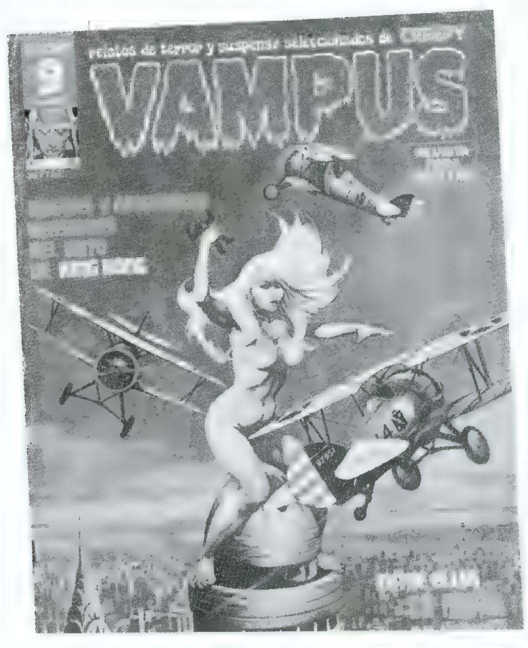
19.- El americano David Roach, autor de un libro sobre las publicaciones de Warren, lo define así: «Tenía por costumbre revestir las obras de género de un modo encantador, con una suerte de intelectualismo, y además existía la duda razonable de que estaba más interesado en los bellos dibujos que en las historias que narraba». David Roach en «La invasión española», traducción de A. Moreno y R. Ruiz—Dávila, en *Tebeosfera* n.º 5. Sevilla, 2010.

20.- Realizadas directamente para la agencia, que se encarga luego de venderlas a distintos editores.

ro, *La venganza de Siva,* un guion de Rich Margopoulos que incluye la aparición de un monstruo gigante hecho de chatarra en las calles de una moderna ciudad, Gual ofrece desde una aparente modestia un ejercicio de planificación y puesta en escena en la que las viñetas se suceden de forma natural, sin que nada chirríe. Lo mismo que su estilo, realista pero que no delata su inspiración fotográfica, como sucede en *Vendetta,* donde el autor consigue imponer su dinamismo al plúmbeo guion que le toca ilustrar. Nunca rehúye mostrar fondos que sitúan a los personajes en un marco creíble, sin recurrir al manido recurso de los primeros planos de caras para resolver escenas con el mínimo esfuerzo, algo que queda en evidencia en historietas como *Ello, la Cosa Muerta,* protagonizada por uno de esos fiambres ambulantes medio podridos que van deshaciéndose a pedacitos, siempre tan gratos de encontrar.

Cuando en noviembre de 1975 muere Franco, marcando un antes y un después en la historia reciente, ***Vampus*** acaba de cumplir su cuarto año en los kioscos. La fórmula inicial se mantiene sin variaciones, demostrado su éxito: ha transformado el contenido de la veterana ***Dossier Negro***; ha propiciado el nacimiento de las cabeceras hermanas ***Rufus***, ***Vampirella*** y *Famosos Monsters del Cine,* versión del *Famous Monsters* de Forrest J. Ackerman a la que se añade una historieta en cada número; ha puesto de moda el terror suscitando innumerables imitaciones que no le llegan a la suela del zapato... y sin embargo no puede evitar transmitir cierto cansancio. Los dibujantes americanos han perdido, en general, calidad, aunque ocasionalmente aparezcan obras de Bernie Wrightson o John Severin; varios de los españoles caen en inevitable rutina: desaparecida la ilusión inicial, se percibe prisa cuando no descuido; la exclusividad del material Warren queda en





entredicho durante un tiempo, aunque pronto vuelve a ocupar la totalidad. Las cartas de la sección de correo menguan, delatando la lenta deserción de fieles.

Vampus siempre ha procurado ir un paso más allá de su condición de mero tebeo, a través de la comunicación con sus lectores, publicando números extraordinarios —como los almanaques de verano y primavera, a los que se une otro dedicado a la ciencia ficción— y presentando a sus autores como estrellas de la publicación. Aunque desde la adquisición por parte del grupo Garbo se nota cierto descuido en su confección, se publican varios números temáticos tal cual llegan de Estados Unidos: uno, el cincuenta, dedicado a Edgar Allan Poe con notables aportaciones de autores españoles; otro, el sesenta y ocho, consagrado a la ciencia ficción, en el que destaca una historia de







Un grupo de dibujantes formados en Valencia es el último en incorporarse a las revistas de Warren, acabando por contarse entre los más prolíficos. Arriba, viñeta de Luis Bermejo; en pág, siguiente, una secuencia de Miguel Quesada en *El centauro*

Martín Salvador, único no norteamericano en participar; el mismo autor ofrece otra excelente muestra de su arte en el Especial Bélico del número setenta y dos, con una historieta de la guerra de Secesión protagonizada por un coronel inválido y tronado que acompaña a la notable *Hermanos de sangre*, un guion de Bruce Jones con el que José Ortiz consigue una de sus mejores realizaciones. El más estrambótico de estos números singulares es un especial dedicado a la Mujer Gigante, mito que tiene su origen en el glorioso disparate de serie B *Attack of the 50 Foot Woman* (Nathan Juran, 1958), que ***Vampus*** presenta para la ocasión como si de una nueva versión de *King Kong* se tratase, sustituyendo al simio diversas hembras en cueros que acaban su peripecia en lo alto del Empire State Building. Un ejemplar de alta carga erótica solo posible por la reciente desaparición de la censura —estamos en 1977— cuya mezcla de sensualidad y ciencia ficción adelanta los derroteros por los que la historieta de consumo transita en un futuro muy próximo.

Para entonces la dirección de ***Creepy*** ha vuelto a recaer en Archie Goodwin, que lejos de recuperar su querencia por un tipo de iconografía, la clásica, definitivamente desfasada, inclina la balanza hacia la ciencia ficción, género en auge, con leves toques de horror. El aumento de las historietas seriadas y la incorporación del veterano de DC Carmine Infantino —que con el tiempo acaba convertido en coordinador de la publicación— marcan igualmente esta etapa, aunque lo más señalado es la irrupción de nuevos autores españoles llegados a través de Selecciones, todos relacionados con Valencia.

Tras Barcelona, la ciudad es durante los años cuarenta y cincuenta el segundo centro en la edición de tebeos, encadenando una serie de éxitos en el cuaderno en los que es crucial la participación de Manuel Gago, autor entre otros de **El Guerrero del Antifaz**. A su alrededor se congregan una serie de jóvenes cuyas carreras, iniciadas cuando son apenas adolescentes, comienzan bajo su magisterio. Luis Bermejo y Miguel Quesada, residentes en Albacete, se instalan en Valencia aprovechando el matrimonio de Gago con la hermana de este último; allí facturan infinidad de páginas muy influidas por la forma de hacer del maestro: atención primordial a las figuras, realismo de tintes épicos, eleva-

do sentido del movimiento, concepción de la historieta como arte narrativo destinado a suscitar inmediatas emociones... Al poco tiempo, cuando la familia Gago funda Maga, la mayor factoría de tebeos de aventuras de los cincuenta, los hermanos José y Leopoldo Ortiz se mudan desde Cartagena a la ciudad del Turia y emprenden una fructífera colaboración con la recién nacida empresa. Gago es el autor más vendido del momento, no es extraño que estos profesionales comiencen imitando sus maneras aunque en poco tiempo cada cual desarrolle personalidad propia; más tarde, a comienzos de los sesenta, todos comienzan a trabajar para mercados extranjeros a través de la agencia Bardon Art.

Luis Bermejo, José Ortiz y su primo Leopoldo Sánchez se incorporan a Warren simultáneamente, convirtiéndose en poco tiempo en las firmas más habituales de sus revistas. Aunque para estos trabajos adopten características del *new look* español, su estilo aporta nuevos aires, con un uso moderado de los modelos fotográficos, mayor preocupación por la composición de las viñetas y un dinamismo más acentuado que el de la

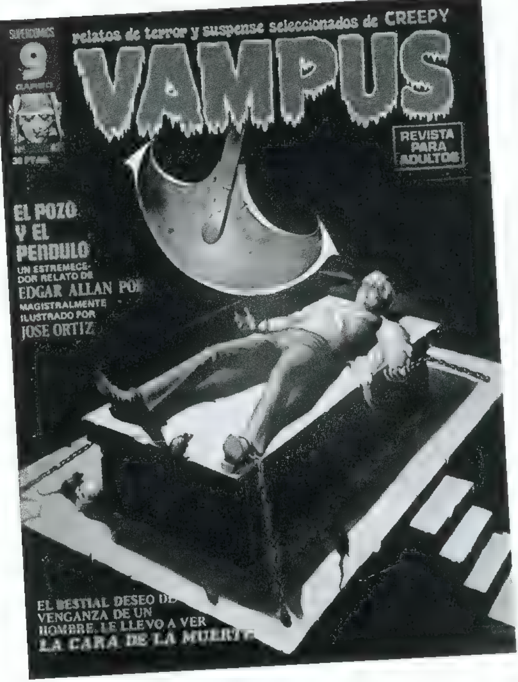




José Ortiz publica notables adaptaciones de Poe, como *Doble asesinato en la calle Morgue* (arriba y en pág. 276) o *El pozo y el péndulo* (pág. 280), que merece los honores de una portada que realiza por el americano Ken Kelly

mayoría de sus compañeros. Ortiz, dibujante con enorme capacidad de trabajo, se convierte en el autor más prolífico de la casa norteamericana, ciento diecinueve episodios de los que muchos tienen versión española; Bermejo, con unos modos distintos de los que predominan en estas publicaciones, gusta tanto en los Estados Unidos que ***Creepy*** llega a dedicarle un número monográfico; Sánchez factura cincuenta historietas, tomando a su cargo varias series por entregas que ***Rufus*** publica en castellano.

El único de este grupo que no se integra es Miguel Quesada. Autor del más perdurable de los tarzánidos españoles, **Pequeño Pantera Negra** (1957-1965), responsable de infinidad de títulos bélicos para Gran



Bretaña y colaborador de revistas de prestigio como ***Eagle*** o ***Valiant*** —con el personaje Iron Man—, su estilo clásico, de línea firme y definida no encaja con el predominante en el género de miedo. Y sin embargo la única historieta que llega a publicar en ***Vampus***, *El centauro*, muestra una soberbia puesta en escena con páginas de gran elegancia, más difusas que en otras ocasiones por quererse adaptar, un poco a la fuerza, al estilo imperante entre los españoles de ***Creepy***, algo innecesario en un artista de su categoría.

Cuando José Ortiz llega a la revista es ya conocido en el Reino Unido, donde aparte de los trabajos bélicos habituales ha facturado la tira diaria *Caroline Baker, Barrister at Law*, historieta protagonizada por una joven abogada aparecida en las páginas del *Daily Express*, así como diversas series para las revistas ***Eagle*** y ***Lion***. Es dibujante con una facilidad pasmosa para el oficio, de ahí el enorme volumen de su obra; esta facilidad, que le permite elaborar más páginas que nadie, a veces se vuelve en su contra en forma de historias apresuradamente realizadas, algo que en su dilatada producción inevitablemente sucede. A su absoluto dominio de la figura suma una capacidad inusual para iluminar sus historietas; desde la época de los cuadernos de aventuras, la secuenciación tampoco tiene secretos para él, y su manejo del movimiento es tal que sus personajes parecen evolucionar solos de una a otra viñeta. Así lo demuestra en sendas adaptaciones de Edgar Allan Poe, *Los crímenes de la calle Morgue* inserta en el especial





Avanzada la década se deja sentir en Vampus la influencia del gore. Arriba, mutilaciones a barullo en viñetas de José Ortiz; en pág. siguiente, infanticidio y canibalismo servidos por la elegante línea de Luis Bermejo

que ***Vampus*** dedica al escritor, en la que los asesinatos se muestran con una crudeza sin igual en explícita orgía de sangre, y la de *El pozo y el péndulo*, donde es capaz de transmitir, en una historieta sin apenas acción, toda la tensión que el relato original posee.

La especialidad del autor en ***Vampus***, lo mismo que en otras publicaciones de la casa, son las cada vez más abundantes series por entregas: *El Invisible*, para la que recrea de forma algo apresurada el Japón decimonónico en una historia violenta en sintonía con el cine de kárate que, procedente de Hong Kong, inunda los cines de barrio; *John el Duro*, episodios posnucleares que anticipan los del fílmico *Mad Max*; y sobre todo en *Los demonios de Jeremiah Cold* (o *Jedediah Pan*, que de los dos modos bautizan la saga), su mejor creación en la revista.

Una historia desarrollada en cuatro episodios en la que el dibujante regresa al Oeste, género en el que se mueve como pez en el agua, desde sus cuadernos de **Dan Barry el Terremoto** (Maga, 1954) a la versión del clásico italiano **Tex** que factura para el editor Bonelli. Los protagonistas, un viejo de enorme chistera y su hijo adoptivo, son dos

nigromantes que recorren la frontera sur de Estados Unidos impartiendo sangrienta justicia gracias a los entes infernales que dominan mediante una pulsera mágica, en una suerte de *spaghetti western* pasadísimo de rosca donde se suceden situaciones de sadismo extremo: chiquillas torturadas, ancianos mutilados, profusión de amputaciones, cuerpos clavados en un madero y mil y un cadáveres jalonan el recorrido de los temibles antihéroes.

Ortiz se revela especialmente dotado para el *gore*, modalidad del terror que en esta segunda mitad de los setenta empieza a conquistar las pantallas, algo que las revistas Warren acusan conforme sucede. El contraste entre un marco, el fronterizo, ortodoxamente recreado con sus bandidos mexicanos, sus pueblos hechos de madera y sus ásperos secarrales, y la profusión de vísceras y furibundos demonios funciona bien, consiguiendo una atmósfera macabra remarcada por el trazo enérgico y viril de Ortiz. Incidiendo en esta línea el dibujante publica otras historias muy salvajes, como *Orem y su queso de cabezas*, una burrada concebida por Bill Dubay sobre una pareja de *hillbillies* que se comen a la gente guisada en salsa, con viñetas que se recrean en el descuartizamiento de un cuerpo, una despensa llena de cadáveres a medio comer o el degüello de una chiquilla desnuda a manos de la pequeña y angelical caníbal. Momentos explícitos que incluso para el curtido devorador de horrores que es el comprador de ***Vampus*** resultan en 1977 bocado difícil de tragar.

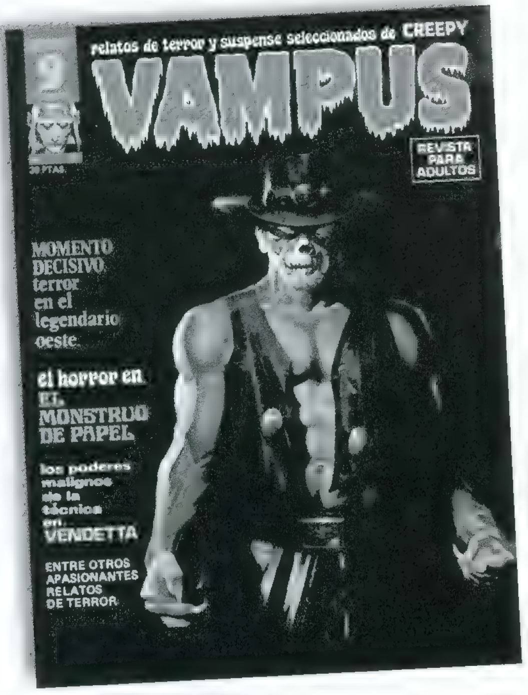
También a Luis Bermejo le toca lidiar con el *gore*, por más que su estilo sea poco propicio para el subgénero. En el ***Vampus*** correspondiente a noviembre de 1976, tras una











De todos los ilustradores que se encargan de las portadas el más prolífico es el americano Ken Kelly, cuyo estilo recuerda al de autores como el añorado Frank Frazetta, habitual en los primeros números de la publicación

impresionante portada de Vicente Segrelles que muestra una cabeza cortada metida en un frasco —plenamente inscrita en la tendencia sanguinolenta de moda— aparece su historieta *Ya no es lo mismo*, un guion de Bruce Jones que viene a ser una especie de *Soy leyenda* de Richard Matheson ambientada entre paletos yanquis de las montañas. A unas escenas iniciales donde se cuelga de los pies a un bebé, se le desangra como si fuera un conejo y se le devora en un santiamén, sigue una de las historias más salvajes hasta entonces publicadas, en la que el sexo enfermo y el canibalismo se erigen en protagonistas. No parece que Bermejo se sienta especialmente a gusto, pues ni su trazo elegante ni su sensibilidad estética casan con el tema, como puede comprobarse en el resto de sus historietas incluidas en la revista.

Sus comienzos profesionales se remontan casi a su infancia; con catorce años ya ejerce de ayudante de Manuel Gago, cuyo magisterio en sus primeras obras es indisimulable. Cuando apenas ha cumplido los veinte alcanza su primer gran éxito con la colección de cuadernos ***Aventuras del FBI*** (Rollán, 1951) para después publicar en Maga una de sus obras mayores, ***Apache*** (1959), especie de versión de ***El Guerrero del Antifaz*** ambientada en el Oeste en la que hace gala de un dominio del género equiparable al de directores como Anthony Mann, maestro como él a la hora de convertir el entorno natural en protagonista del *western*. Desaparecido durante muchos años del mercado español para integrase por vía agencial en el británico, sus trabajos en las revistas de Garbo suponen la recuperación de un clásico.

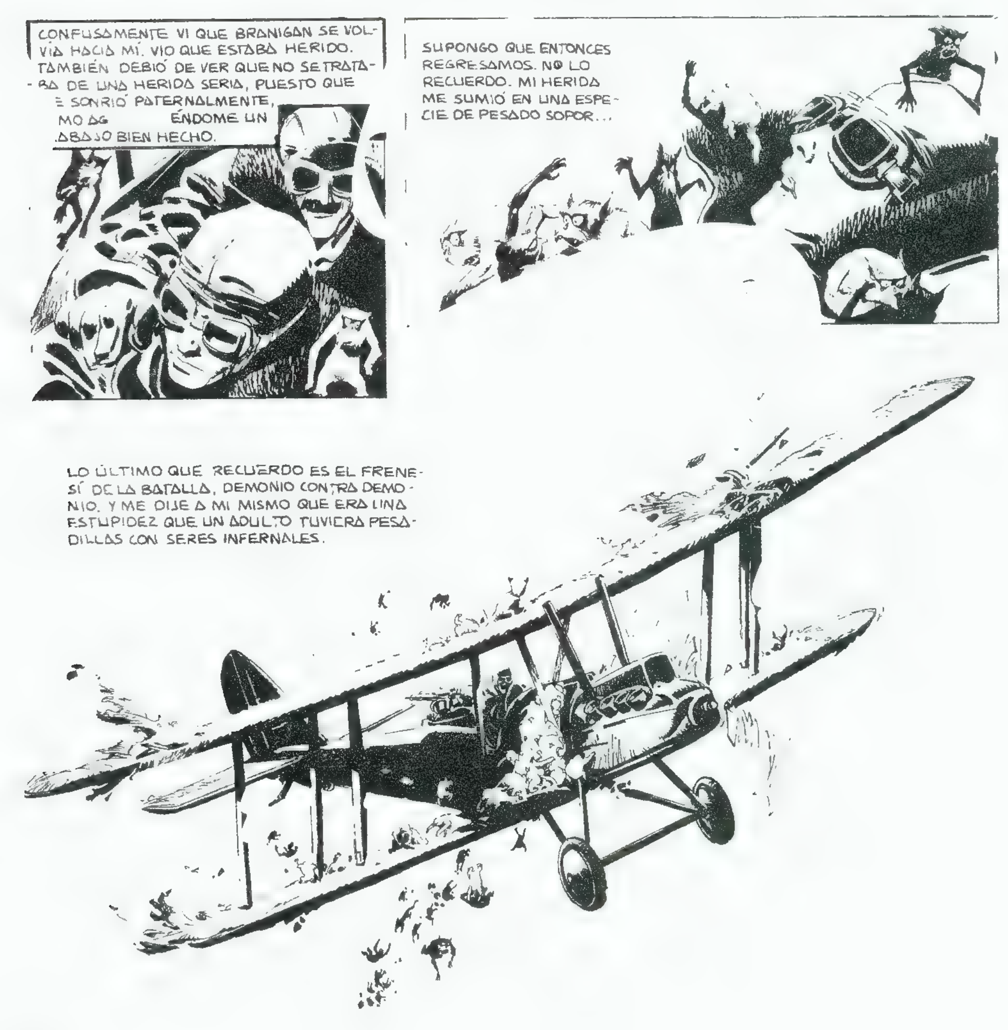
De trazo estilizado, como otros componentes de la escuela valenciana domina perfectamente la secuenciación, la anatomía, el paisaje, que convierte en cuanto puede en elemento narrativo, y la composición de las viñetas, con esa espontaneidad que solo los artistas crecidos con el medio son capaces de alcanzar. En este período, mediados de los setenta, muestra una fascinación por la obra de Dino Battaglia que se traduce en la forma de montar sus páginas, en los raspados, fundidos en blanco y fuertes claroscuros, con un refinamiento algo artificioso que resta algo de la frescura característica de sus mejores producciones. En la historieta de acción es donde mejor se siente, siendo claramente inferiores algunas de tono intimista que se ve obligado a realizar para Warren.

Algo que queda claro en *El Minotauro*, adaptación de Rick Margopoulos de un relato de Nathaniel Hawthorne que supone su estreno en ***Vampus***. Bermejo utiliza muchas de las técnicas que han puesto de moda los españoles, del rayado sobre negro a la mancha de tinta hecha con esponja, influenciados como él por el maestro italiano pionero en su uso, pero tanto la canónica perfección de la figura en movimiento como el uso dramático

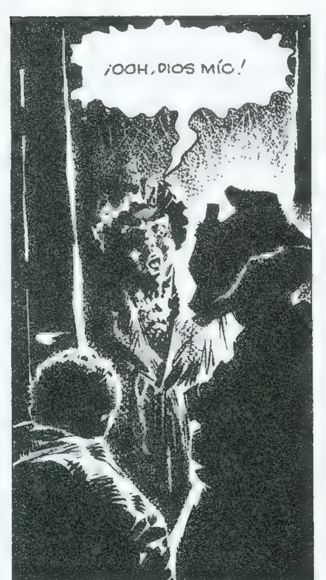
que hace de la iluminación le revelan como autor único. Mayor afán innovador muestra en *Metapsicosis*, con ruptura de la estructura de la página, viñetas de trazo casi pictórico y la búsqueda de un equilibrio gráfico al que no renuncia ni en los momentos más sangrientos, que en su mano nunca dejan de mostrarse exquisitos por salvajes que puedan ser.

Las más claramente *battaglianas* de sus historietas son las adaptaciones de Edgar Allan Poe *El hombre en la multitud* y *El diablo de la perversión*, terror intimista que hace añorar al vigoroso narrador gráfico que es Bermejo. Fuerza que recupera en la modélica *Los demonios de Brannigan*, donde se recrea el mito de los *gremlins*, esos duendes que el auge de la aviación durante la Segunda Guerra Mundial hizo nacer. El guion de Bill Dubay le brinda la oportunidad de lucir su sentido del movimiento en espectaculares escenas de combates aéreos, algo a priori escasamente estimulante que su mano convierte en puro placer visual. De algo ha de servirle su experiencia como dibujante de tebeos bélicos para el Reino Unido; además, al pisar terreno conocido, se deshace de influencias ajenas que un artista de su veteranía no necesita, menos cuando ya se

Abajo, una muestra del prístino trazo de Luis Bermejo en *Los demonios de Brannigan*; en páginas 285 y 286, Leopoldo Sánchez, en adelante muy asiduo, se revela en sus historietas como el gran maestro de la sombra y el contraluz











ha mostrado capaz de convertir en trabajos de autor lo que no son más que historietas de encargo. Desaparecido ***Vampus***, Bermejo sigue publicando en España en revistas como ***Dossier Negro***, ***Creepy***, ***1984***, ***Metropol***, ***Hunter*** o ***Cimoc***, antes de abandonar la historieta al comenzar la década de los noventa.

Leopoldo Sánchez no llega a vivir, como Bermejo y Ortiz, los años de gloria del cuaderno de aventuras. Nacido en 1948, pertenece a una generación criada con ellos pero a la que ya no le es dada la posibilidad de dibujarlos. Antes de que Maga cese de producir tebeos[21] aún le da tiempo de colocar algunas páginas en la revista ***Atletas*** (1966), en las que a pesar de su juventud muestra un estilo consolidado, en la línea de otros artistas de la casa como Leopoldo Ortiz o Matías Alonso. Licenciado en la Escuela de Bellas Artes de Valencia, efectúa el habitual recorrido agencial, con docenas de cómics de aventuras para mercados europeos; regresa al español en 1971 a través de ***Trinca***, con una versión del Quijote de inusual dinamismo.

Comparte con el grupo valenciano una concepción del dibujo en la que prima la figura, el movimiento, los contrastes blanquinegros de intenciones dramáticas, el interés por la función narrativa de la historieta y un trazo firme de formas y perfiles bien definidos. Su formación pictórica le lleva a integrar de forma natural, en sus colaboraciones para Warren, los recursos del llamado *new look* español, aunque en ningún momento quede empañada la claridad de su dibujo, algo que se aprecia bien en la primera de sus historias publicadas, *Cotton Boy y el capitán Blood*, relato

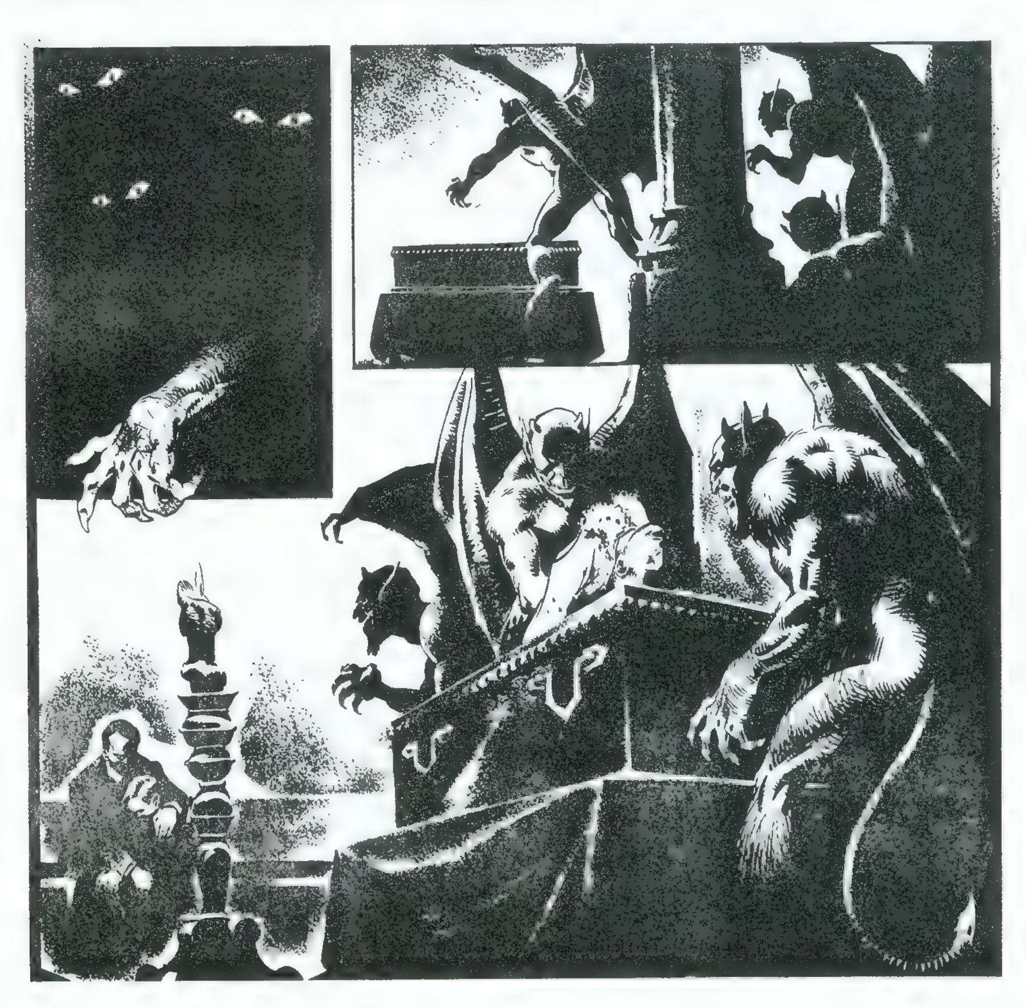
21.- Maga se consagra exclusivamente a editar álbumes de cromos desde 1967 hasta su desaparición en 1986.

de piratas y traficantes de esclavos. Sánchez se siente cómodo en la aventura histórica, con una adecuada ambientación de época y un canónico comienzo —el abordaje de una nave— que prefigura el horror que está por llegar. A medida que se aproxima las sombras se apoderan de unas páginas en principio luminosas, hasta desembocar en una negrura en la que las figuras se definen a partir de las sombras, en modélico uso de la iluminación.

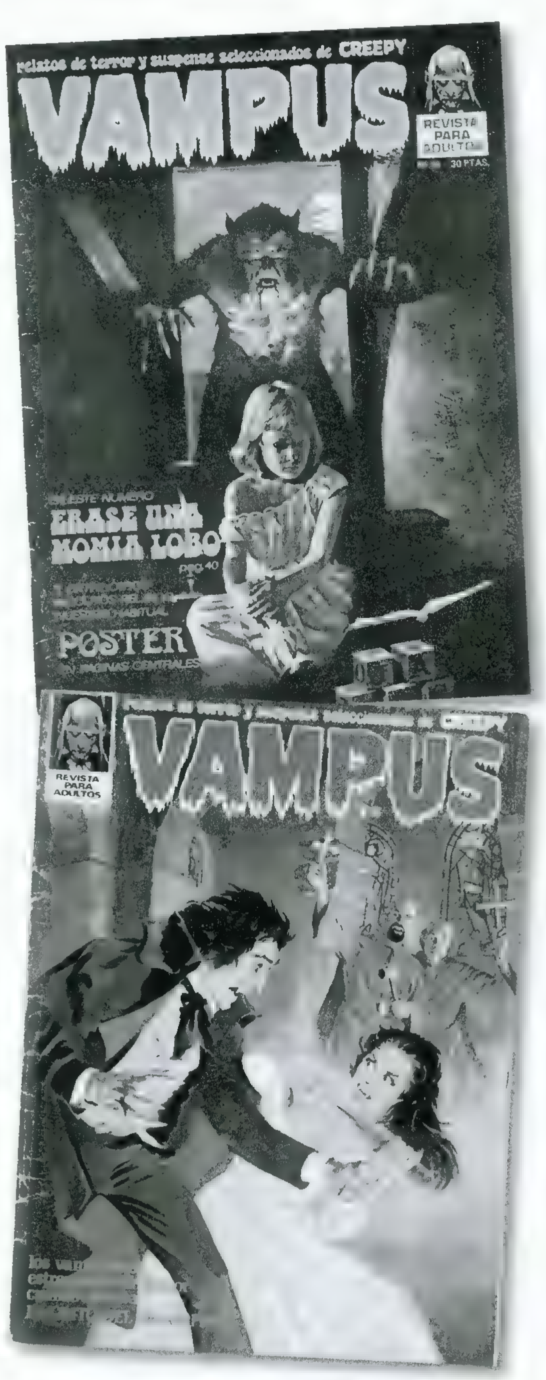
Una característica del autor que alcanza su cumbre en *La gárgola de Skruffy*, con una horda de demonios instalados en una iglesia, escenario pavoroso cuyo potencial explota al máximo en una serie de páginas mudas que le permiten explayarse a gusto. Puro tebeo es también otro de los episodios que ilustra en ***Vampus***, *Cayendo como Ícaro*, cuento de vampiros dieciochescos en la que despliega un montaje muy en la línea del *comic-book* contemporáneo, en páginas casi desprovistas de texto. Leo publica más de una docena de obras más, aunque es en la revista hermana ***Rufus*** donde su firma se hace más popular como autor de la serie *El Espectro*.

DE AQUÍ A LA ETERNIDAD

Mención aparte merecen las portadas, claves en el éxito de la publicación. Ver en el kiosco las fabulosas ilustraciones de Corben o Frank Frazetta difícilmente puede dejar indiferente a ningún amante del fantástico; el editor español no ignora su potencial, y así son ellos



Españoles en las cubiertas de ***Vampus***: abajo, los raciales vampiros de Josep Martí Ripoll; arriba, un licántropo de Sanjulián; en página siguiente, el mismo Hombre Lobo en una viñeta de Martín Salvador



quienes ocupan durante los primeros meses todas las cubiertas. Ken Kelly, otro americano que practica un realismo altisonante, es quien elabora un mayor número, otorgando un estilo reconocible a la revista. Tras más de un año acudiendo a los kioscos aparece la primera de las que realiza Manuel Sanjulián, procedente de Selecciones, un autor que apenas crea historietas centrando su carrera en las portadas tanto de este tipo de publicaciones como de infinidad de colecciones literarias en empresas como Dell Publishing o Ace Books. Licenciado en Bellas Artes, su formación académica se percibe claramente: su estilo bebe tanto de pintores clásicos como Ribera o Caravaggio, cuyo tenebroso concepto de la iluminación comparte, como de los excesos *pop* de Frazetta y su sentido épico de la ilustración. Comienza su actividad como cartelista cinematográfico para integrarse luego en la agencia de Toutain, y desde allí empezar a trabajar para editoriales de medio mundo. Con un sentido barroco del color, utiliza a menudo modelos fotográficos, con gran facilidad para conectar con el gusto del público. Para ***Vampus*** realiza una decena de cubiertas, alguna censurada, como la que en junio de 1973 muestra una hermosa nigromante cuyo cuerpo, desnudo en el ***Creepy*** original, aparece cubierto por una humareda verde que difumina sus carnes[22]. Sus canónicas composiciones no pierden elegancia por macabro que sea el motivo que muestren, rasgo que le convierte en uno de los preferidos por los lectores.

Cuando Enrique Torres, "Enrich" publica sus cubiertas en ***Vampus*** ya es todo un veterano del género de miedo, responsable de las de la colección *pulp Narraciones Géminis de Terror*. Artista que gusta trabajar siempre con base fotográfica, utiliza a menudo como modelo al también dibujante de Selecciones Víctor Ramos, a quien puede distinguirse haciendo de vampiro en la cubierta del número 74, un papel

22.- Número 22.

que ya interpretase antes para Enrich en el ***Drácula*** de Buru Lan. Tal apego al realismo entusiasma a los lectores, aunque a veces no muestre la complejidad de otros de sus compañeros.



Tanto Enric Torres, con su firma Enrich (pág. siguiente, izqda.), como Vicente Segrelles (al lado y en pág. 222) poseen un agudo sentido de lo macabro que les convierten en ideales para las cubiertas de Vampus, de las que facturan un buen número

Hiperrealista, pulido y sobrio es el estilo de otro ilustrador, Vicente Segrelles, a quien se deben algunas efectistas ilustraciones. Una mano que surge amenazante de la oscuridad del armario; un verdugo luciendo su hacha ante una mujer en paños menores; la locura brillando en los ojos del anciano que esgrime un cuchillo al otro lado de la ventana o una cabeza decapitada flotando en un frasco de cristal[23] son memorables hitos de lo macabro que impactan como puñetazos en la retina. En la década siguiente Segrelles obtiene éxito internacional con su personaje *El Mercenario*, historieta realizada íntegramente con guaches como si cada viñeta fuese un cuadro de prolija minuciosidad.

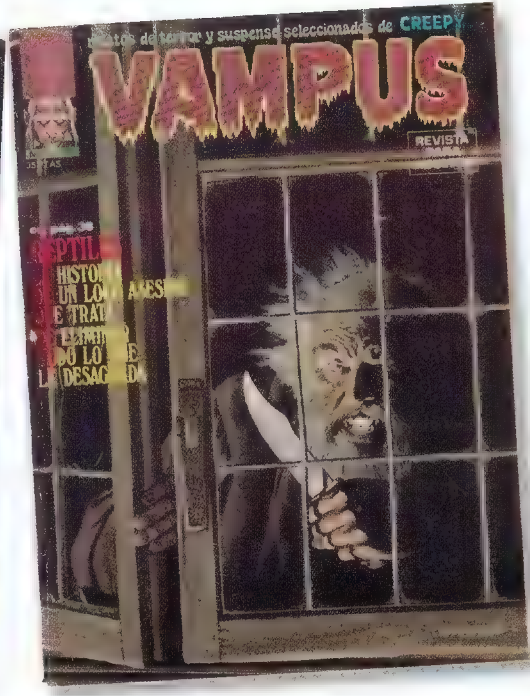
En contadas ocasiones el editor José Mª Armán prescinde de ***Creepy***, seleccionando él mismo algunas cubiertas de artistas amigos de la casa. Martí Ripoll, autor de muchas para ***Dossier Negro***, exhibe su vigoroso trazo, aprovechando en una de ellas el cartel que la distribuidora española de *Los brujos* (Michael Reeves, 1967), uno de los últimos filmes de Boris Karloff, le ha encomendado, y mostrando en otra, llena de gracia, la pelea de un par de vampiros cuyo aspecto, más que a aristócratas transilvanos recuerda al de flamencos como el Payo Juan Manuel o las Grecas, en insólito *aggiornamento* iconográfico. Más detallista se muestra Rafael López Espí, artista de línea firme y clara cuyo trabajo acapara ediciones Vértice con sus versiones de los héroes Marvel, al elaborar un par de cubiertas repletas de seres monstruosos ligeramente caricaturescos, de indudable fuerza visual.

Otros ilustradores figuran ocasionalmente: Salvador Fabá, con un par de cubiertas que evidencian su capacidad para el género; José Antonio Domingo "Jad", cuya fina y estilizada línea pone al servicio de esculturales diosas y horrendos monstruos; Fernando Fernández; Albert Pujolar, cuya colaboración con Warren es efímera; o José Royo "Roy Jim", que ya dejase claras sus dotes para el terror en la primera etapa de ***Dossier Negro***. En general puede decirse que las portadas de ***Vampus*** nunca llegan a decaer, manteniendo durante los casi siete años que permanece en los kioscos notable nivel de calidad y demostrada eficacia comercial.

En febrero de 1977 la revista encara su último año de vida. Aunque sus días de esplendor quedan lejos todavía mantiene un tono digno, con contenidos variados, presencia residual de alguno de los grandes dibujantes americanos —Corben, Russ Heath, John Severin—, sin que ningún nuevo nombre español se incorpore ya. La censura, tantas veces aludida en son de irónica queja en el correo del lector, ya no existe, y aunque sea por poco tiempo las mu-

23.- Números 54, 56, 57 y 63.





jeres de Maroto no se ven obligadas a cubrir sus carnes con ridículos subterfugios, lo que en un kiosco saturado de publicaciones eróticas resulta ventaja demasiado endeble para remontar el declive de ***Vampus***. El veterano Carmine Infantino multiplica sus apariciones con hasta tres historietas publicadas en el mismo número, algo que sucede también con José Ortiz y Leopoldo Sánchez, que prácticamente acaparan las últimas entregas. La sección *Conozcamos a...*, donde se presenta a los colaboradores de la revista, hace tiempo que ha desaparecido; el *Vampus Fans Club* se reduce a una sola página con el cuerpo de letra muy grande, intentando disimular la falta de correo; los relatos literarios de autores como Luis Vigil, Manel Domínguez o J. L. Roig, ilustrados con desgana, cumplen una función de relleno; abandonada por Vigil, *El terror en el cine* adopta un rumbo errático repitiendo muchos de los temas antes abordados; la publicación rezuma sabor a viejo, a algo demasiadas veces degustado.

Para colmo la crisis económica sobrevenida por el coste del petróleo afecta a sectores como el del papel, que experimenta fuertes subidas, lo que fuerza a la publicación a reducir sus páginas de 60 a 44 para no encarecer el precio de venta. Si los contenidos fuesen nuevos, aún podría sortearse la situación, pero a esto se junta la falta de material de Warren, que obliga a que Leopoldo Sánchez, José Ortiz y Carmine Infantino sean los únicos autores de la revista. Por excelentes profesionales que sean no pueden evitar transmitir una sensación de monotonía hasta entonces desconocida. Comprar el tebeo cada mes y encontrar número tras número a los mismos colaboradores, con dos o tres historietas suyas en cada entrega, aburre al lector y quema a unos artistas cuya sobreexposición al público acaba resultando fatal. Sin despedirse de los lectores, ***Vampus*** deja de editarse en febrero de 1977, lo mismo que su revista hermana ***Vampirella***; ***Rufus*** lo hace el mes anterior. Un triste adiós para el que hasta entonces es, con sus luces y sombras, el más completo de los tebeos de miedo publicados en España, cuya huella se deja sentir durante mucho tiempo.


DOSSIER NEGRO
REVISTA PARA ADULTOS
EN ESTE NUMERO
diabólicas historias
llenas de terror y suspense

CAPÍTULO 7

La Edad de Oro

Una visita a un kiosco cualquiera en 1973. Los periódicos, prensa obligadamente afín al Régimen, se amontonan en una esquina: *El Alcázar, Ya, ABC, Arriba, Pueblo*… Muchos ya tienen listo su artículo para el próximo cuatro de diciembre, como todos los años toca felicitar al dictador por su aniversario: ochenta va a cumplir, de los cuales lleva más de treinta al frente de la jefatura del Estado. Junto a estos, revistas de información política, desde *Triunfo*, altavoz de las clandestinas fuerzas democráticas, a la reciente *Cambio16*, que en su corta vida ha tenido que lidiar con secuestros, multas y persecuciones, lo mismo que *Cuadernos para el Diálogo*, del antiguo ministro Joaquín Ruiz Giménez, o *Sábado Gráfico*, acostumbrado a llevarse palos por parte de una censura que sigue cumpliendo su papel de perro guardián del Movimiento. Objetivo preferente del organismo son igualmente las satíricas ***Hermano Lobo***, cuyo humor se basa en un saber decir y no decir que encuentra complicidad en el lector antifranquista, o ***La Codorniz***, que de apolítica y presuntamente inofensiva ha pasado a sufrir sanciones e incluso cierres cada vez con mayor frecuencia.

Para el público generalista hay títulos de todo tipo, desde ***Gaceta Ilustrada*** —una especie de versión española del americano *Life* dentro de los límites permitidos— al semanario de sucesos *El Caso*, pasando por las de cotilleo como el aristocrático *¡Hola!* con sus príncipes y princesas, o las más plebeyas *Lecturas*, *Semana* o *Garbo*, cuyas ventas se ven amenazadas por el éxito de *Pronto*, fundada el año anterior y menos remilgada a la hora de ofrecer carnaza a su público. *Autopista*, sobre coches, viene al pelo en un país cuyo parque automovilístico se multiplica en muy poco tiempo; *Disco Express* o *El Gran Musical* son referencia para los amantes del *pop*; *Motociclismo* y *Solo Moto* hacen lo propio con un deporte en auge gracias a los triunfos de Ángel Nieto; *As* y *Marca* compiten por el siempre nutrido mercado del fútbol, mientras *El Ruedo* reúne cada semana a los incondicionales de los toros. Junto a estos y muchos otros títulos de parecidas funciones y vida más breve, se amontonan los bolsilibros, con Marcial Lafuente Estefanía como su más perdurable estrella; las fotonovelas que Bruguera o Rollán publican, y los tebeos.

Los de Bruguera predominan desde hace más de una década, pero su hegemonía queda en entredicho gracias a publicaciones como ***Trinca***, las colecciones de clásicos americanos de Buru Lan o las numerosas



series de editorial Vértice, que abandonan el primitivo formato taco para presentarse al mismo tamaño que ***Vampus***, permitiendo una reproducción menos bochornosa del material Marvel. El título de IMDE reina entre los crecientes aficionados al fantástico, pero no está solo. Le acompaña ***Dossier Negro***, que comparte el mismo equipo de colaboradores procedentes de Warren, y otros que van de la imitación al subproducto, hechos deprisa y corriendo. ***Terror Gráfico***, editado por Ursus, sucesora de Toray, nace en 1972; el mismo año Vilmar lanza ***Pánico***, de presupuestos mínimos; Producciones Editoriales hace lo propio con ***Horror***, tan descuidado en su confección como los demás. Con colaboradores de bajo nivel, ninguna supone seria competencia para las revistas de IMDE; sí hay peligro, y José M.ª Armán es consciente de ello, en los nuevos títulos que Vértice factura desde 1972, ***Fantom*** y ***Espectros***, confeccionados con material americano y presentados con mayor dignidad que el resto. Para plantar cara a unos rivales que no se cortan a la hora de imitar, copiar y aprovechar sus éxitos, Íbero Mundial saca al mercado ***Rufus***, que sigue al pie de la letra el modelo de su antecesora.

EL HERMANO PEQUEÑO DE VAMPUS

En realidad está repitiendo lo mismo que hizo Warren en su día. Cuando en 1966 ***Creepy*** lleva distribuyéndose dos años —los mismos que ***Vampus*** en 1973— publica ***Eerie***, de contenido e intenciones semejantes, presentada por el sobrino del Tío Creepy, aquí llamado ***Rufus***. El primer número de la versión española aparece en junio de 1973, con una portada que es toda una declaración de intenciones. En espectacular ilustración Sanjulián muestra un Drácula canónico, de capa y colmillo, llevando en sus brazos a una joven desmayada mientras al fondo, a la luz del rayo y la luna, se vislumbran las ruinas de un castillo[1]. Terror plenamente clásico que recurre al más icónico de sus personajes, algo que queda más en la intención que en el resultado, pues tanto este número como los siguientes abundan, más que en el tradicional, en un horror más moderno que coquetea con la ciencia ficción, las historias de espada y brujería y los cuentos de miedo heterodoxos, tocando temas de moda como los asesinos en serie o la parapsicología en los que apenas queda nada del mundo en sombras que durante tanto tiempo habitasen las criaturas del género. Lo que no significa, por supuesto, que no haya una respetable cantidad de historietas de alto nivel a cargo de dibujantes como Martín Salvador, Adolfo Usero, Beà, Vicente Alcázar, Ortiz,

---

1.- Correspondiente al n.º 46 de ***Eerie*** en la edición original americana.

Leopoldo Sánchez o Isidre Monés, junto a algunos foráneos de los fondos de la etapa Archie Goodwin en Warren, representados por Steve Ditko, Angelo Torres, Wally Wood o Jerry Grandenetti, nombres que se prodigan cada vez menos.

Por lo demás, el esquema de la publicación es idéntico al de ***Vampus***: historias cortas, autoconclusivas en su mayoría, procedentes de las revistas Warren. Hay algunas series, algo que caracteriza la andadura de ***Rufus***, como la protagonizada por el Conde Drácula que ilustra un Tom Sutton hiperactivo cuyo dibujo muestra claras influencias de los autores españoles, que dejan su impronta en el mercado norteamericano; las *Cartas al maligno Rufus*, idénticas al *Vampus Fans Club*; una sección literaria, *Historia y leyenda del terror*, con artículos de Luis Vigil acerca del mito vampírico, los licántropos, las ceremonias vudú o el ocultismo; ausentes las historietas de Alfons Figueras hasta entrada la colección, las contraportadas las ocupan reportajes en forma de historieta procedentes de ***Eerie***, entre los que destaca un trabajo de Auraleón publicado por entregas sobre la figura histórica de Vlad el Empalador. Por lo demás, y salvo por la ausencia de pósteres y la mayor presencia de la ciencia ficción, ***Rufus*** es en todo semejante a ***Vampus***, algo que pesa como una losa durante toda su trayectoria.

Los grandes nombres norteamericanos —Reed Crandall, Johnny Craig, Neal Adams, Gene Colan, etc.— tienen una presencia testimonial, agotadas las existencias por las otras cabeceras de Ibero Mundial; el lector debe conformarse con Tom Sutton, el más asiduo durante el primer año de vida de la publicación, y resignarse al trazo más mediocre de Tony Williamsune, Jack Sparling o el infumable Paul Neary. El editor Armán reserva para ***Vampus*** lo mejor de los fondos Warren, una política que no cesa mientras ambas coexisten. Incluso cuando escasea y hay que recurrir a nombres de segunda fila, la revista madre acapara todo el material, con lo que a ***Rufus*** no le queda otra que conformarse con las sobras e ir a buscar historietas en otras partes, muy dignas pero ajenas al estilo ***Creepy***, el favorito en nuestro país. A lo largo de toda su trayectoria



En esta página, Adolfo Usero de visita en tierras de Lovecraft; en las anteriores, portada de ***Dossier Negro*** n.º 101, por José Antonio Domingo, y del n.º 1 de ***Rufus***, por Sanjulián

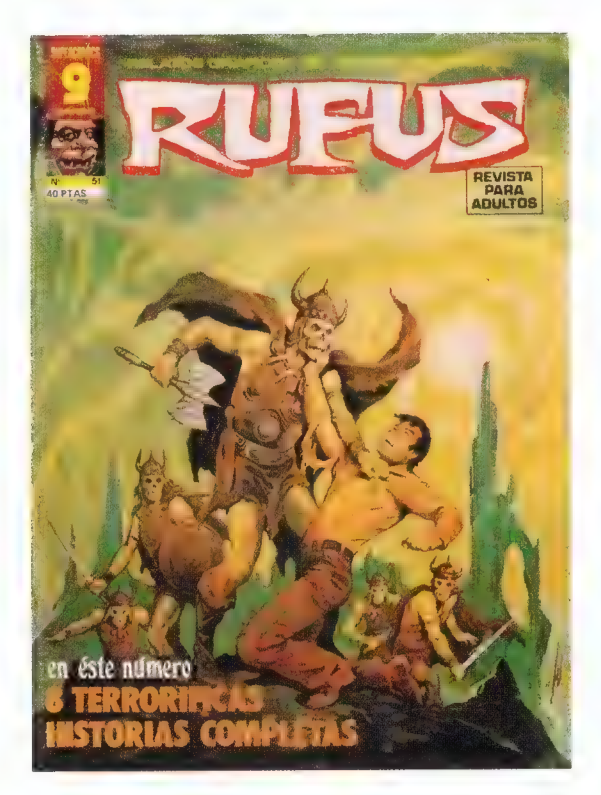


la nueva publicación de IMDE no deja de parecer una especie de hermano pequeño de ***Vampus***, siempre un par de pasos por detrás.

A estas alturas quienes mejor representan ese estilo Warren son los autores españoles, abundantes durante los primeros años en ***Rufus***. Ya el primer número incluye una excelente historieta de Martín Salvador, *Hombre Serpiente*. El madrileño demuestra ser uno de los más perdurables colaboradores de Warren; su exquisito clasicismo y su inclinación a lo macabro encuentran perfecto acomodo en esta muestra de horror exótico de aire netamente pulp, cuyo guion, eficaz y con una agradable falta de pretensiones, viene firmado por Greg Potter, más tarde escritor para series como **Wonder Woman**. De las varias obras publicadas por otro madrileño, Adolfo Usero, destaca *El festival de Innsmouth*, horror netamente lovecraftiano en el que hace gala de su impecable dominio de la composición y puesta en escena, con trazo menos confuso que el mostrado otras veces. También se prodiga Félix Más, aportando soluciones cercanas al *pop* a historias que no lo son, en conjunción algo chirriante que poco favorece el clima tenebroso que precisan las historias del género. Tampoco Esteban Maroto logra dar con el tono adecuado en *Marvin, la cosa muerta*, que copia sin disimulo el punto de partida de **Swamp Thing** de DC para adentrarse en terrenos



que, pese a los esfuerzos del dibujante, resultan sensibleros y escasamente terrorífi-



En la página anterior, viñetas de Josep Mº Beà, arriba, y Ramón Torrents, abajo; en esta, cubierta de José Antonio Domingo para ***Rufus*** n.º 51

cos. Más prometedora se presenta otra, *La tiara de Dagon*, interesante acercamiento al universo de Lovecraft escrito por John Jacobson, pero la resolución que ofrece, a base de copiar sin disimulo secuencias enteras del **Sherlock Time** de Alberto Breccia, acaba por restarle cualquier interés.

Otros nombres procedentes de Selecciones se prodigan durante el primer año de vida. Josep M.ª Beà, con episodios como *Embajada del Más Allá* u *Obsesión* en las que un excesivo apego a la cámara de fotos hace añorar sus realizaciones más personales, algo que ocurre igualmente con otra hilarante historia, *Es cosa de hombres*, protagonizada por una horda de feministas caníbales que se dedican a zamparse a cuanto varón se cruza en su camino. La heterodoxia característica del autor brilla en *La memoria no puede morir*, historieta con guion propio en la que un pescador entra en contacto con un ente marino medio medusa, medio Cthulhu. El relato recupera a un Beà intuitivo y genial, derivando hacia un horror que une a Lovecraft con el Borges de *El Aleph* en feliz e imprevisto matrimonio no exento de ironía.

Repiten también Fernando Fernández, con *Lazarillo* —una versión del clásico de la picaresca española en clave de terror macabro—, *Escalera a la gloria* y *El hombre al que se le pudría el alma*, más cuentos ilustrados que verdaderas historietas, donde el dibujo se desentiende de cualquier función narrativa; y José Gual, haciendo gala de su excelente sentido de la planificación en relatos como *El mejor amigo del hombre* o *El terror de la mansión Foley*, donde reaparece el inquieto difunto medio podrido *Ello, la Cosa Muerta*, que protagonizase otro relato anterior aparecido en ***Vampus*** en lo que parece continuación de una serie inacabada.

Uno de los que más se prodiga es el catalán Ramón Torrents. De formación académica se integra en Selecciones Ilustradas en 1956; su capacidad para crear hermosas figuras de mujer le lleva a convertirse en uno de los autores más cotizados del cómic femenino, muy popular en Inglaterra en títulos como **Romeo**, **Valentine** o **Marilyn**. Componente del Grupo de la Floresta participa junto a Luis García, Suso Peña, Usero y Maroto en la creación de *5 x Infinito*, que abandona cuando este último pasa a encargarse de la serie en solitario. Tras algunos trabajos de terror para la norteamericana Skywald, principal rival de Warren, se integra en las publicaciones de éste, donde su experiencia en la historieta romántica le lleva a colaborar en las páginas de ***Vampirella*** y convertirse de paso en uno de los españoles más asiduos en ***Vampus*** y ***Rufus***, muy apreciado



ción de la figura femenina, con todos los motivos, que en su caso no son pocos, dispuestos en torno a las gélidas mujeres marca de estilo. Las historietas que publica en ***Rufus*** han envejecido mal; apegadas a las tendencias estéticas más estridentes de los setenta, resultan hoy de difícil lectura, más sucesión de ilustraciones recargadas que relato hecho de secuencias narrativas. Fascinado por algunas propuestas del modernismo, que mal casa con su realismo fotográfico, sus páginas son cuadros más o menos decorativos antes que artefactos destinados a contar una historia. Dibujante emblemático del estilo Selecciones Ilustradas, desaparece de la vida pública en 1979, perdiéndose completamente su pista.

Nombre nuevo en ***Rufus*** es el del veterano Artur Aldomá, cuya carrera comienza en los

por los lectores a juzgar por las felicitaciones que recibe en el correo de ambas revistas.

Torrents es autor en completa sintonía con la moda de su tiempo, excesivo, abigarrado, poseído de un *horror vacui* que le lleva a rellenar unas planchas que, si bien espectaculares en el más literal sentido del término, no destacan por su capacidad de comunicación. Su indisimulada dependencia de modelos fotográficos convierte en inexpresivos los rostros de sus personajes, que parecen mirar perpetuamente a otra parte; característica suya, heredada igualmente de su larga experiencia realizando tebeos para chicas, es la composición del dibujo en fun-

últimos años del cuaderno de aventuras con la colección del Oeste ***Lone Rock***, editada en 1965 por el sello Ivars. Integrado en la agencia de Toutain, pasa casi una década ilustrando las consabidas historietas bélicas y románticas antes de emprender en Francia una obra más personal, la serie de aventuras contemporáneas *Brice Bolt*, publicada en el semanario ***Spirou*** con guiones de Jean Michel Charlier y firmada con su segundo apellido, Puig. Inicia su colaboración con Warren poco después, aunque lamentablemente se limite a unas pocas historietas.

Aldomá es autor que trasciende con su sentido de la escenificación y el movimiento

esa dependencia fotográfica de la que muchos no saben prescindir. Maestro en la iluminación, sus historietas gozan de una claridad y limpieza que no desaparece cuando adapta su estilo al imperante entre los españoles de Warren, con las manchas y feísmos de rigor. En ***Rufus*** aparecen dos relatos suyos, ambos con guion de John Jacobson, *La decapitada*, absorbente historia de fantasmas de atmósfera adecuadamente oscura, y la muy notable *El barón*. De temática medieval, tras una primera página ocupada por una trepidante secuencia sin palabras, continúa ofreciendo una lección de puesta en escena con un cuidado en la ambientación inusual entre los autores de Warren, un empleo de la iluminación cortante, de intención dramática, y una expresividad y dinamismo que insuflan vida cada viñeta. Abandona el medio un año más tarde, en 1975, para centrarse en su faceta de escultor con notorio éxito.

Han transcurrido casi dos años. Desde su número diecinueve ***Rufus*** pasa a ser propiedad del grupo Garbo, aunque durante un tiempo José M.ª Armán, el editor de Ibero Mundial, sigue encargándose de sus contenidos. Con la excepción de Richard Corben y el poco prolífico Bernie Wrightson, los colaboradores norteamericanos son, en general, autores de segunda fila como Bill Black, Don Brown, Sal Trapani, Gutemberg Mondiero o Bob Stewart, desconocidos que de poco sirven a la hora de fidelizar lectores. Algo parecido ocurre con las portadas, en general inferiores a las de la revista madre. Además del inevitable Ken Kelly, cuyo estilo se convierte, para bien y para mal, en emblema de los magazines Warren, hay obras de Sanjulián, José Antonio Domingo o Enric Torres muy notables, aunque abundan más que en ***Vampus*** otras a cargo de Manuel Brea, Salvador Fabá o Fernando Fernández, estereotipadas, de motivos vulgares, más propias de las revistas de la competencia que de un título de Íbero Mundial.

Con la intención de distinguirse de su hermana mayor, ***Rufus*** acapara las series por entregas, que ocupan buena parte del contenido. Algunas hay de autores extranjeros, como *Niño*, de Richard Corben, o *Hunter*, de Paul Neary, pero la mayoría son de artistas españoles: el prolífico Ortiz se encarga de *Coffin* y *Los Jackass*; su compañero Leopoldo Sánchez hace lo propio con *El Espectro*; comenzada en colaboración de Neal Adams, Vicente Alcázar realiza *Schreck*, mientras Isidre Monés se encarga de dar vida a *Doctor Arkanus* y Luis Bermejo ilustra *Torre, western* heterodoxo que acompaña en 1977 el cierre de la revista.

Schreck es una puesta al día del *Soy leyenda* de Richard Matheson, con la mayor parte de la humanidad afectada

En la página anterior, espectacular comienzo de *El barón*, por Artur Aldomá; en esta, las mejores versiones del clásico tema de la chica y el monstruo las realiza en sus cubiertas José Antonio Domingo, "Jad"



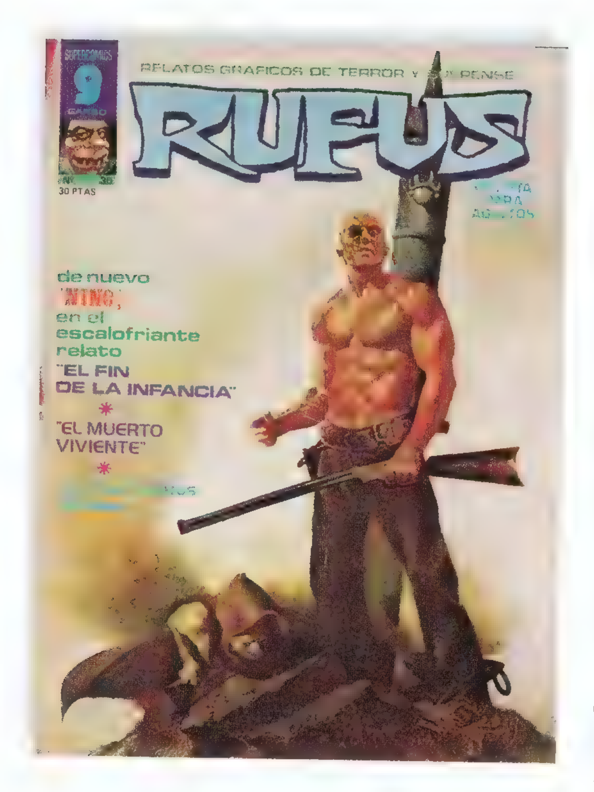
por una plaga lunar que les convierte en maníacos asesinos, y un superviviente apolíneo combatiéndolos en solitario. Vicente Alcázar la factura con su característico realismo, acompañado de algún ayudante sin identificar; el resultado es rutinario, inferior a lo acostumbrado en sus historietas de miedo. Mezcla de terror y ciencia ficción, señala el camino por el que el que la viñeta de género discurre los próximos años.

Ciencia ficción sin más son *Hunter* y *Exterminador Uno*, de Paul Neary, autor americano que copia con descaro el estilo de los españoles. Esteban Maroto sirve de argamasa para un *collage* de imágenes ajenas en el que asoma su personaje *Wolf*, el *Haxtur* de Víctor de la Fuente, *5 x Infinito* y hasta la cara de Carlos Giménez, directamente importada de una historieta de Luis García en la que sirvió como modelo[2]. Trabajos absolutamente olvidables que ocupan demasiadas de las páginas de ***Rufus***.

Muy distinto es el caso de los personajes que ilustra José Ortiz, *Coffin* y *Los Jackass*. El primero, escrito por Budd Lewis, es un excelente *weird western* en el que el autor hace gala de su dominio del paisaje,

---

2.- *Love strip*, de Luis García y Víctor Mora, de la serie *Las crónicas del Sin Nombre*, publicada por primera vez en la revista francesa ***Pilote*** en 1973.



En página anterior, viñeta inicial de *Schreck*, por Vicente Alcázar; en esta, dos visiones de *Coffin, el muerto viviente*, por Sanjulián (en la portada) y José Ortiz

su manejo del movimiento y sus dotes para el *splatter*. Protagonizada por un hombre maldito a quien no se le permite morir, discurre en un ambiente opresivo y febril, en medio de un paisaje desolado del que hasta el polvo puede sentirse. Narrada sin concesiones, incluye una aventura pasadísima de rosca, versión extrema de *La parada de los monstruos* (Tod Browning, 1932) y *El callejón de las almas perdidas* (Edmund Goulding, 1947), y un episodio final que recrea la masacre de Little Big Horn donde Ortiz consigue algunas de sus mejores páginas encadenando escenas de acción con agilidad cinematográfica. Aunque dramática, en algunos momentos tan excesiva que acaba por incurrir en el humor negro, consiguiendo que quede en segundo plano ese tono grave y plomizo tan característico de las producciones Warren. En este sentido es paradigmático el final, con Coffin dejándose devorar por una horda de termitas para poder alcanzar la paz, el





destino más insólito que cualquier antihéroe de la viñeta ha conocido.

Arriba, violencia explícita en *Los Jackass*, por José Ortiz; en página siguiente, una escena de *Dr. Arkanus*, por Monés, y cubierta de ***Rufus*** n.º16 con el personaje *El Espectro*, por Sanjulián

De forma parecida cabe hablar de *Los Jackass*, ambientada en la Inglaterra victoriana. Una droga que convierte a quien la toma en un demonio poseído de furia homicida circula entre las capas más bajas de la sociedad. Aunque tras la primera dosis llega la muerte, antes permite a los desesperados desahogar sus penas ejerciendo las crueldades más aberrantes con cuanto infeliz se cruza en su camino. Dos personajes atormentados por la culpa y el remordimiento, marca de la casa, serán quienes consigan acabar con la amenaza en un relato de metáfora prístina —los setenta son en Estados Unidos la década de la heroína— que se desarrolla en medio de un clima enloquecido. Sin apenas respiro, las matanzas, los asesinatos del más refinado sadismo, las catástrofes apocalípticas y los enfrentamientos a muerte se suceden en un festival de ultraviolencia capaz de hacer las delicias del espectador más encallecido. Ortiz es el responsable, con un trazo vigoroso y dinámico que fluye sin aparente esfuerzo, con personajes que parecen saltar de una a otra viñeta matando, mutilando, despellejándose, reflejando las





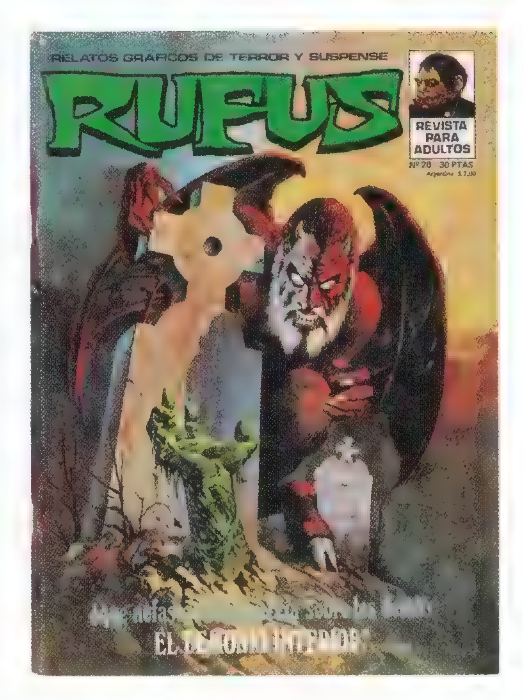
emociones más crudas. Como en *Coffin*, el acúmulo de excesos la conduce al borde de la comedia negra, por más que tal intención no exista en el ánimo del guionista Bruce Bezaire, y consigue que con esta serie el dibujante español alcance la cumbre de sus trabajos para Warren.

En 1971 y 1972 Vincent Price interpreta dos películas a las órdenes de Robert Fuest[3], en las que crea a un personaje sádico y excesivo, el Dr. Phibes, especializado en crímenes especialmente rebuscados para vengar la muerte de su esposa. A caballo entre el horror y la ironía, el mayor acierto es su estética, relectura en clave *pop* de la de comienzos del siglo XX, que conecta con las tendencias retro en boga en ese momento. Gerry Boudreau, curtido guionista que ha trabajado para Western Publishing y DC Comics, se inspira directamente en Phibes para crear su personaje *Doctor Arkanus*, un malvado criminal que sobrevive a su ejecución y consagra el resto de su vida a matar de forma refinada a los miembros del jurado que le condenase. Desarrollada en siete entregas que ilustra Isidre Monés, las diferencias entre ambos personajes juegan a favor del cinematográfico: por un lado, tanto la intensidad dramática como el humor cruel del interpretado por Vincent Price brilla por su ausencia en las historietas de Arkanus; por otro, Monés no acierta a captar el ambiente victoriano en que se desarrolla la serie. Echando mano de modelos fotográficos, sus personajes pertenecen por aspecto y vestuario a 1974, no al 1887 en que se supone discurre la acción, además de resultar faltos de vida, como fotos insertas en un marco que no es el suyo. Entre interminables primeros planos de rostros y crímenes no tan sádicos como se prometía, *Doctor Arkanus* acaba por resultar un trabajo sin fuerza, lejos de otras realizaciones del autor.

La serie más longeva que se publica en ***Rufus*** es *El Espectro*, cuyo primer episodio ilustra Esteban Maroto para dejar al personaje en manos de Leopoldo Sánchez. Aun-

3.- *El abominable Dr. Phibes* (1971) y *El retorno del Dr. Phibes* (1972).

que en unos momentos en que el dibujante factura historietas sin descanso su trabajo es forzosamente irregular, demuestra aquí merecer el título de maestro de las sombras, pues no hay otro como él a la hora de esculpir la oscuridad. Con un dominio perfecto de la anatomía y el movimiento sus páginas son narrativa pura, por más que a veces abuse de recursos como la mancha, tan propios de estos años. A despecho de unos guiones a contrapelo, Sánchez demuestra ser uno de los autores que mejor comprende las claves del género de terror; Doug Moench es quien escribe, en episodios tan sobrecargados de texto que, más que modernos cómics, parecen aquellas historietas de didascalias de los comienzos del medio. *El Espectro* es un muerto viviente, musculoso e invencible como un superhéroe, que ejerce en las plantaciones sureñas como vengador de los esclavos. Sus primeras andanzas son menos originales que crueles —tiene la costumbre de cortar los dedos de sus víctimas y hacerse con ellos un collar—, con repetidos enfrentamientos contra sádicos negreros; más tarde el guion recae en Budd Lewis, que idea un nuevo comienzo, le despoja del molesto



aire de literatura con ínfulas y elabora un contexto más elaborado con personajes secundarios que enriquecen la trama, además de trufarla de agradable aroma *pulp*. Amena y militantemente antirracista, deviene disfrutable *weird western* con maestro vudú y sirviente zombi impartiendo en el Oeste su expeditiva justicia entre confederados, vampiros y soldados yanquis.

Cuando la publicación se encuentra en su tercer año la falta de materiales de ***Creepy*** y ***Eerie*** alcanza el punto límite. Para poder seguir con la revista comienzan a incluirse historietas de distinta procedencia, sin dar explicación alguna al comprador. Unas de Skywald Publishing, la competencia directa de Warren, con españoles como Carlos Pino, colaborador de Vicente Alcázar en sus comienzos profesionales; César López, que



A la izquierda, *El Espectro*, por Leopoldo Sánchez; arriba, una diabólica cubierta de López Espí para ***Rufus*** n.º 20

realiza una nueva versión de *Los crímenes de la calle Morgue*; o Jaime Juez, a cuyo cargo corre otra adaptación de Poe, *Entierro prematuro*. Pero el grueso de novedades viene de los títulos de miedo de DC Comics, sobre todo ***Weird War***, relatos de guerra con trasfondo sobrenatural. Las páginas de ***Rufus*** se pueblan de soldados de todo tipo enfrentados a vampiros, combatiendo licántropos, frecuentando fantasmas o cayendo víctimas de seres de ultratumba. En un principio no se molestan en acreditar a sus autores, en general muy correctos; se trata de dibujantes filipinos como Tony de Zúñiga, Alex Niño, Alfredo Alcalá, E. R. Cruz o Fred Carrillo, junto a clásicos como Frank Robbins o Alex Toth. Cada vez más abundantes, a partir del número 40 y hasta su fin, año y medio más tarde, ***Rufus*** se convierte en una revista DC con una o dos historietas Warren de relleno, a cargo del prolífico Leo Sánchez, el ubicuo Carmine Infantino, un rutinario Esteban Maroto o un solvente Luis Bermejo.

No es que los episodios de DC tengan nada malo, de hecho, su dibujo más claro se agradece después de tanto tiempo de manchas, feísmos y oscuridades varias; el problema es otro. Son historietas concebidas para aparecer en color, desapareciendo de un plumazo la estética oscura característica; al publicarse en formato *comic-book*, deben respetar los límites marcados por el Comic Code, con lo que la mutación temática es enorme; los guiones poco tienen que ver con los publicados hasta ahora: tramas sencillas, anécdotas casi, en los que el componente sexual que soterrado o explícito figura en los relatos de ***Creepy*** o ***Eerie*** se esfuma. Además, la redacción no hace el más mínimo esfuerzo por vender el vuelco experimentado, sin dar ninguna explicación alguna, cuando el cambio sufrido es radical. La sección de Correo, que recoge abundantes quejas, se reduce al mínimo; como en ***Vampus***, aparecen relatos literarios de relleno descuidadamente ilustrados; ***Rufus*** se convierte en un tebeo más, desvanecido cualquier intento de dotar a la cabecera de personalidad propia.

Para colmo cuando llega la crisis del petróleo y el precio del papel se multiplica, Garbo reduce páginas y remonta las historias, práctica impropia de una revista que hizo bandera de la reivindicación artística del cómic. El comprador le da la espalda, y con más pena que gloria ***Rufus*** deja de publicarse en enero de 1978, un mes antes de que lo haga ***Vampus***, el modelo que nunca llega a igualar.



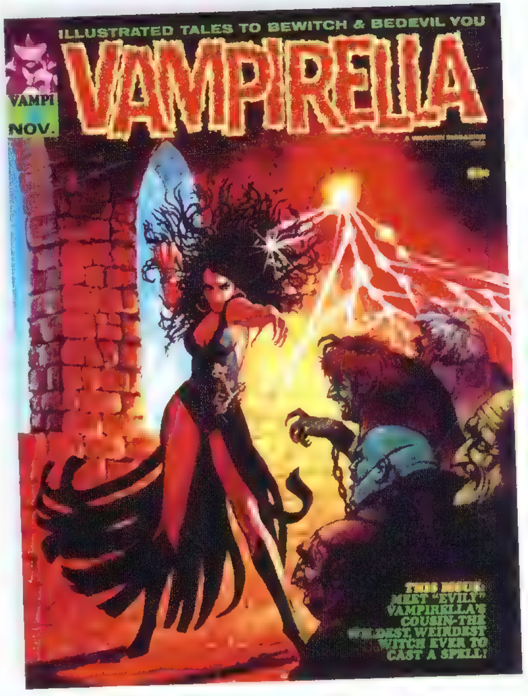


Una vez más el universo de Edgar Allan Poe regresa a las páginas de Rufus: viñetas de *Doble asesinato en la calle Morgue*, por César López

DE FLORITA A VAMPIRELLA

Cómics para chicas hubo siempre en España, desde el pionero ***BB***, publicación hermana de ***TBO*** en los primeros años veinte, a la edad de oro que conoce en los cincuenta con cuadernos como ***Azucena*** y revistas como ***Florita*** o ***Sissí***. Potenciados por la rígida separación de sexos que la moral franquista impone, se intenta que la mujer no acceda a cuanto signifique aventura, acción, iniciativa y emprendimiento, valores que una chica como Dios manda debe considerar patrimonio exclusivo del varón. No todos los títulos fruto de esta norma de vida absurda son desdeñables; algunos ofrecen productos dignos estética y éticamente, como ***Mis chicas***, ***Florita*** o ***Mariló***, pero eso no impide un efecto constatado: la falta de interés en la historieta por parte de la mujer una vez ha pasado la primera infancia, algo que no cambia hasta los años finales del siglo fundamentalmente gracias al manga. Por eso, ver en los kioscos de 1974 una publicación de terror con un nombre femenino por título no deja de resultar llamativo. Dirigida a todos los públicos, bien que su base es el adolescente aficionado al fantástico, su innovador propósito es intentar conquistar igualmente a las lectoras proporcionándoles una cabecera de la que hayan desaparecido antiguos ánimos restrictivos. Loable intención destinada, de momento, al fracaso.

Vampirella es hija espiritual de Barbarella, la heroína creada en 1962 por Jean Claude Forest devenida icono de su década, y de la pléyade de imitadoras que le salieron, resultado de la Era Pop que les tocó vivir y de la revolución sexual que corre en paralelo: Jodelle (1966, Guy Pellaert), Pravda (1968, ídem), Epoxy (1968, Paul Cuvelier) o la italiana Valentina (1965, Guido Crepax)[4], muchachas independientes, heroínas de una pieza que corren sus propias aventuras, fruto de la liberación de la mujer tanto como objeto voyeurista para una masa lectora compuesta mayoritariamente por hombres, que disfrutan sus bellas figuras, las escasas ropas y la falta de prejuicios que todas comparten.



Cubierta del n.º 2 de la edición americana de ***Vampirella***, cuando todavía es Tom Sutton quien se se encarga del personaje; en la página siguiente, la heroína en su imagen más icónica, obra de Pepe González

Menos esnob y más serie B que sus colegas europeas, Vampirella nace en USA de la mano de Warren Publishing. La idea del personaje la proporciona Forrest J. Ackerman, impulsor de ***Famous Monsters***, que define los principales rasgos de la criatura, mientras que la dibujante *underground* Trina Robbins

4.- Con la excepción de Valentina, publicada tras la muerte del dictador con un retraso de diez años, ninguna de estas heroínas se difunde en una España cerrada a cal y canto a la modernidad, por lo que su eco en la historieta de nuestro país es muy escaso.

se encarga de confeccionar su escueto atuendo. Se estrena en septiembre de 1969 en su propia publicación, consiguiendo desde el primer momento un éxito rotundo. Como Uncle Creepy y Cousin Eerie —o Tío Vampus y Primo Rufus— presenta las historias de miedo, pero a diferencia de éstos corre desde el primer momento sus propias aventuras, con un buen número de páginas en cada entrega. La intención de Warren es doble: por un lado, ofrecer mayores dosis del erotismo con que sus otros magazines juegan; por otro, captar a las lectoras proporcionándoles un personaje con el que puedan identificarse. Tom Sutton, con su estilo directo, eficaz y efectista, es quien ilustra sus primeras andanzas, aunque antes de que cumpla un año el español José González toma al personaje otorgándole su definitiva personalidad, que siguen al pie de la letra todos sus continuadores. La llegada de ***Vampirella*** a la España de Franco no es fácil. José M.ª Armán, el editor de IMDE, es consciente del potencial comercial del personaje en un mercado como el nuestro, pero sabe que la censura no va a permitir que una muchacha, por muy extraterrestre que sea, vaya paseándose de viñeta en viñeta con un sucinto bañador, espectacular figura y botas charoladas de tacón de aguja, y menos aún en un tebeo, producto que solo concibe como destinado a la infancia. Publicar su propia cabecera, como ha hecho con ***Vampus*** y ***Rufus***, es impensable; por eso la introduce un poco de matute en una publicación que no le corresponde, pero que al dirigirse a un público más adulto es tolerada por los guardianes de la moral: la revista de humor gráfico ***Mata Ratos***, que lleva editando desde 1965, teñida ahora de suave erotismo y de cierto aire contestatario. Anunciada a bombo y platillo en las páginas de ***Vampus*** y ***Dossier Negro***, ***Mata Ratos*** comienza a incluir cuatro páginas de ***Vampirella*** por número en 1972, aunque hay que aclarar que para que la censura trague ha habido que adaptar su sucinta vestimenta al territorio ibérico, cambiando su atuendo original por una minifalda y un chalequito de tirantes que disimulan sus turgentes carnes.

La formula no funciona; al comprador atraído por la heroína americana no le vale la pena pagar diez pesetas a cambio de solo cuatro páginas, mientras que al habitual de ***Mata Ratos*** la presencia de la hija de Drakulón le es indiferente. Al cabo de un año, en julio de 1973, Vampirella desaparece sin esperanzas de volver al mercado español en tanto no cambien sus circunstancias. Poco más tarde sucede: el presidente del Gobierno, Carlos Arias Navarro, presenta en febrero de 1974 un programa político menos restrictivo, que pretende dar continuidad al franquismo aflojando tímidamente las riendas que con mano de hierro han conducido al país los últimos treinta y tantos años. Es la apertura que, aunque poca y enseguida castrada, permite algunas licencias antes impensables, como una mayor tolerancia hacia lo erótico, siempre dentro de un orden, que aprovechan las publicaciones presentes en el mercado. En este contexto Garbo, que ha adquirido recientemente las cabeceras de IMDE, solicita permiso para lanzar la revista ***Vampirella***, con las mismas características que las otras de la casa. Sorprendentemente se le concede, y se permite además que abandone su celtibérica minifalda y luzca el palmito como en el resto de



Portada del primer número de la versión española, por Enric Torres; en página siguiente, el atuendo que la censura franquista obligó a vestir a Vampirella entre 1972 y 1973, y escena, ligeramente censurada, de la primera historieta del personaje, por Tom Sutton

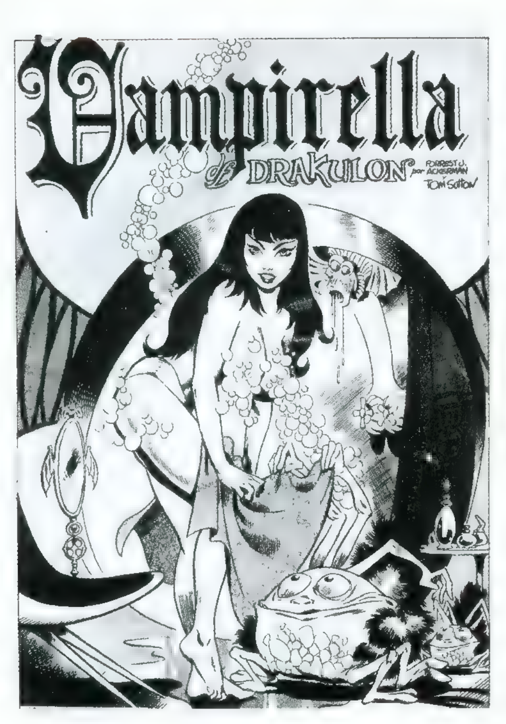
países donde se publica. Así, con una expresiva y sugerente portada de Enrich[5], llega a los kioscos en diciembre de 1974 el primer número de ***Vampirella***.

Excepto en las cubiertas, que ocupa invariablemente la figura de la vampira, casi todas obra de Enrique Torres, la estructura de la revista es idéntica a la de los otros títulos de la casa. Luis Vigil se encarga de redactar la sección *Cine Fantástico* con un criterio más amplio que el que ofrece en ***Vampus***; la sección de correo se llama *Vampi Post*, y en ella se hace especial hincapié en las cartas que escriben las pocas compradoras, alguna muy significativa respecto a los prejuicios que encuentra la revista, como esta de septiembre de 1975: «No hagas caso a tus amigas y diles que esta revista es tanto para chicos como para chicas, y que además, aquí está Vampi como directora para cuidarme de que la revista sea de interés para las de mi sexo»; y los relatos literarios aparecen desde el primer número, ilustrados por Auraleón, Miguel Gómez Esteban o Josep M.ª Beà, presentados luego por la propia Vampi bajo el nombre de *Crónicas de Drakulón*, en un intento por integrarlos en la revista con cierta coherencia.

En una España reprimida durante décadas, el espectacular físico de una Vampirella es la principal baza comercial con que cuenta la publicación. Hay otra, que queda más en aspiración que en logro, la voluntad de captar lectoras mediante historietas protagonizadas por mujeres. La selección de autores se realiza en función de este propósito, quedando fuera los más inclinados al horror, y no digamos al *gore*. Así, José Ortiz, omnipresente en los otros títulos de Garbo, apenas aparece, y cuando lo hace es con un relato de Navidad —de excelente factura— desarrollado casi sin palabras, en el que la figura del Niño Jesús de una iglesia sufre el ataque de una horda de demonios a los que repele un ejército de angelitos rubicundos y rollizos; Martín Salvador, destacado cultivador del terror extremo, asoma una vez transcurrido más de un año; Leopoldo Sánchez, que tantas páginas ocupa en ***Vampus*** y ***Rufus***, limita su participación a otra blanda narración de ambiente navideño; José Gual, poco inclinado al romanticismo, presenta una sola historieta; mientras que Isidre Monés, otro de los más prolíficos, solo adapta dos cuentos de Poe, *Berenice* y *La caja oblonga*,

5.- Correspondiente al n.º 30 de la edición original estadounidense.





además de facturar la excelente *La marea*, macabra realización de asesinos y muertos cabreados en la que, liberado de influencias fotográficas, demuestra su dominio del lenguaje gráfico.

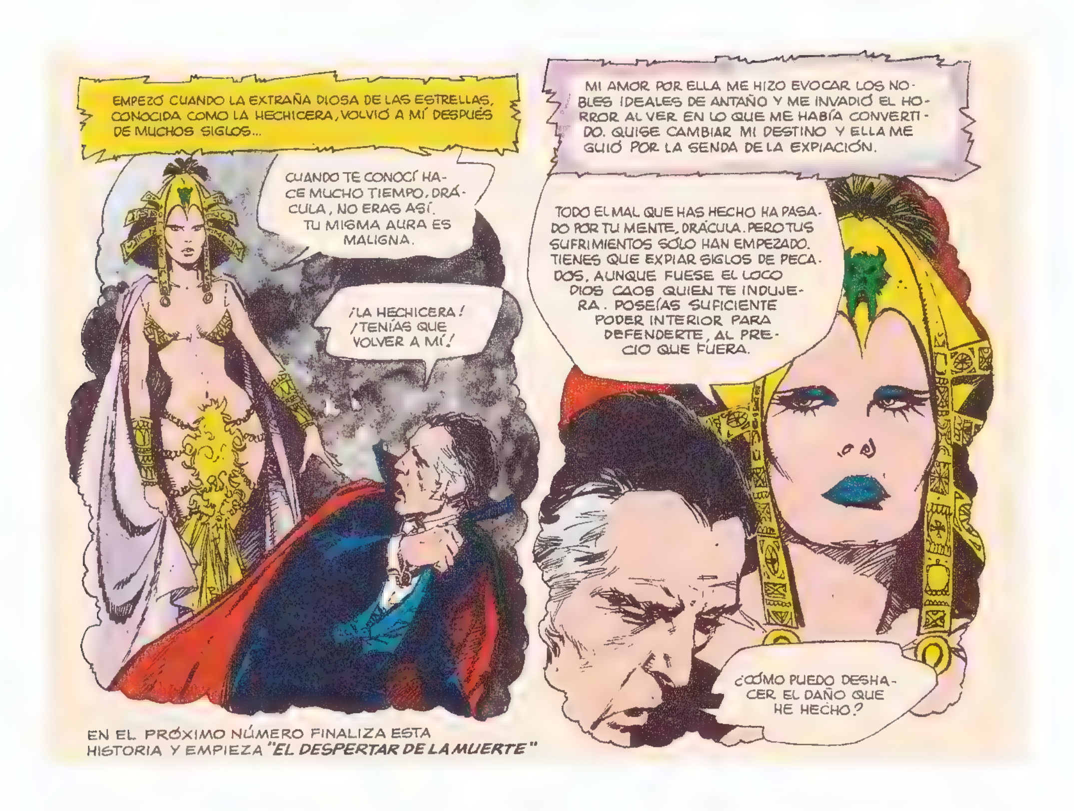
El grueso lo ocupan las aventuras de Vampirella, publicadas con un color añadido que desvirtúa un dibujo concebido en blanco y negro. La serie empieza continuando los episodios previamente vistos en ***Mata Ratos***, lo que provoca el desconcierto de la mayoría de los lectores, que cuando adquieren el número uno no conocen al personaje para nada. Garbo no tarda en editar un ejemplar extraordinario con todo el material anterior ordenado cronológicamente, incluyendo lo que dibuja Tom Sutton antes de que González se haga cargo. Así nos enteramos de que Vampi procede del planeta Drakulón, donde la sangre que mana por sus ríos sirve de alimento a sus habitantes. Por una catástrofe cósmica aquel mundo se seca, y para sobrevivir nuestra vampira fleta una nave espacial que la conduce a la Tierra, a las Montañas Rocosas para ser exactos. A partir de aquí, y gracias a unas líneas generales que traza el guionista Archie Goodwin, se define el marco de la serie. La extraterrestre conoce a los descendientes de Van Helsing, padre e hijo, cazavampiros como su antepasado, enamorándose del apuesto joven; un doctor le proporciona un suero que le permite vivir sin tener que sorber la sangre de los vivos, algo que incomoda francamente a nuestra heroína,

que no aspira más que a ser una chica normal y corriente, en intencionado paralelismo con el proceso de desintoxicación de un yonqui, motivo de candente actualidad. Cuando conoce al ilusionista Pendragón, que la emplea como asistente de su espectáculo, queda completo un grupo protagónico que recorre este y otros mundos corriendo mil peripecias plenamente inscritas en los códigos de la serie B. El leitmotiv es la lucha contra los integrantes del culto a Caos, entidad lovecraftiana que cuenta con una secta de adeptos repartidos por medio mundo, que pretenden revivir el reinado de su maligno dios.

Como todos los héroes prototípicos, Vampirella nunca se cambia de ropa, andando con su escuetísimo atavío llueva, truene o haga calor, lo que permite el lucimiento constante de su anatomía, una de las razones de su éxito. Se agradece la falta de pretensiones en los argumentos, muy variados, que llevan a la vampira a conocer al conde Drácula, de origen extraterrestre según nos enteramos, con el que tiene un amago de romance; frecuentar entes preternaturales como La Hechicera, figura semidivina con aspecto de vedette del Paralelo barcelonés; visitar el antiguo Egipto, reencarnarse en una versión chupasangres de Cleopatra y asistir al suicidio de Marco Antonio; convertirse en novia del celoso dios del Sol de los aztecas; enfrentar a la Hermandad Negra, brujos de la peor especie; topar con émulos de Jack el Destripador, combatir licántropas, trabar amistad con el Ángel de la Muerte; conocer, en versión zombi, al dictador haitiano Doc Duvalier o derrotar momias redivivas gracias a la ayuda de antiguas deidades. Imaginación sin cortapisas que hace de la saga agradable pasatiempo, menos pretencioso que muchas de las historietas de Warren.

En 1969 Tom Sutton es el encargado de comenzarla. Lo hace con su estilo habitual, ágil y espontáneo, con un dominio del lenguaje que hace que las viñetas fluyan sin interrupción. Pero al parecer le da un aire demasiado cercano a la estética del *comic-book* (que algunos como yo agradecemos), en exceso desenfadado para los criterios de Warren, que quiere algo más acorde con el gusto de los nacientes setenta. Además, aunque la vampira resulta muy seductora no le parece bastante, quiere ex-





En esta página y en la anterior, escenas de la **Vampirella** de Pepe González, con el color añadido en la edición española de Garbo

plotar al máximo el potencial del personaje. Por eso cuando conoce a Toutain le solicita muestras de algunos dibujantes, los que mejor sepan captar las posibilidades eróticas de la figura femenina.

El elegido es José González, integrado desde 1956 en Selecciones Ilustradas. Allí efectúa el consabido recorrido por el tebeo de género, centrándose por propia elección en el romántico, que factura tanto para firmas españolas como para el gigante británico Fleetway en títulos como ***Valentine***, ***Marilyn*** o ***Mirabelle***. Su trabajo es muy apreciado, convirtiéndose en el favorito de los editores ingleses. De costumbres bohemias, frecuenta igualmente la pintura, la ilustración publicitaria y el retrato, campos en los que se revela maestro del hiperrealismo. Comienza a dibujar Vampirella a partir del número doce, sustituyendo a Sutton; establece con su personaje una relación de amor-odio que le lleva a abandonarla ocasionalmente, aunque siempre acaba por volver, siendo su artista más asiduo. Pepe, como era conocido por sus amigos, fallece en 2009 tras haber publicado en el ***Cimoc*** de Norma Editorial algunas de sus últimas historietas.

Menos interesado en la historieta que en la ilustración, González es un curtido profesional que centra toda su atención en la figura humana, desentendiéndose de insertarla en un marco elaborado. Aboceta primero las figuras; después, un fondo cada vez más leve representa en sus rasgos más básicos el lugar de la acción. De clara inspiración fotográfica, rara vez aparece en escena la protagonista sin que se reconozca detrás el trabajo de una modelo posando. El resultado es desigual: el peso de todas las

viñetas, incluidas las *splash pages* del inicio de cada episodio, recae en el minucioso realismo con que se refleja la anatomía de Vampirella; la desatención del resto de elementos resta eficacia al conjunto. Muchas de las sesiones de fotos que se encuentran tras estas historietas se deben a Juana de Haro, musa de Selecciones, que posa para distintos artistas como Sanjulián, Enrich o Fernando Fernández, prestando su espectacular físico a la nativa de Drakulón. Llegada con catorce años a Barcelona desde su Granada natal, se integra en el mundo de la publicidad y el espectáculo, protagonizando algunas fotonovelas junto a Luis García; establecida una buena amistad, aparece de su mano por el estudio sirviendo de inspiración en trabajos de muchos artistas de la agencia. Su figura se reconoce en todas las cubiertas de la colección, incluyendo la más famosa, aquella en la que está de pie extendiendo un brazo del que surge un murciélago, devenida auténtico icono del personaje.

Aunque suene a herejía decirlo, González no es artista adecuado para el género de terror. No juega con las sombras, ni hace de la oscuridad un elemento dramático, ni sus monstruos y criaturas fantásticas resultan convincentes, ni se interesa en crear una atmósfera opresiva o amenazante. Con el suficiente manejo del lenguaje para que sus historietas resulten de fácil lectura, tanto para él como para su público lo realmente importante es plasmar retratos *sexys* de su heroína; lo demás se resuelve de forma irregular. Vampirella se come toda la página; cuando sale de escena las viñetas pierden vida, a veces simplemente abocetadas, en contraste con el mimo que reserva a su figura. Siempre correcto, sus primeras historietas, más trabajadas, son realmente brillantes; con el tiempo no son raras las páginas apresuradamente resueltas en las que los personajes parecen flotar, ausente toda contextualización gráfica. Pero el lector todo lo perdona con tal de ver surgir luego la seductora figura de la protagonista, haciéndole olvidar cualquier otra circunstancia, hecho del que González es consciente y que no deja de explotar mientras se ocupa del personaje. Cuando en algunas ocasiones lo abandona, Vampirella pasa a manos de artistas como José Ortiz o Leopoldo Sánchez, a quienes no les resulta difícil adaptar su estilo al de González, el exigido por el público. Tras cincuenta y tres episodios confeccionados entre 1971 y 1979, abandona a la vampira más famosa del mundo, para centrarse en la ilustración en todas sus facetas.

Contiene la revista alguna serie más de protagonismo femenino, como *Pantha*, episodios de una mujer pantera en New York dibujados por Rafael Auraleón. El dibujante recurre hasta el hartazgo a la copia directa de fotografías, abusando de primeros planos de rostros que ocupan toda la viñeta, fáciles de despachar. Años de trabajo para Warren

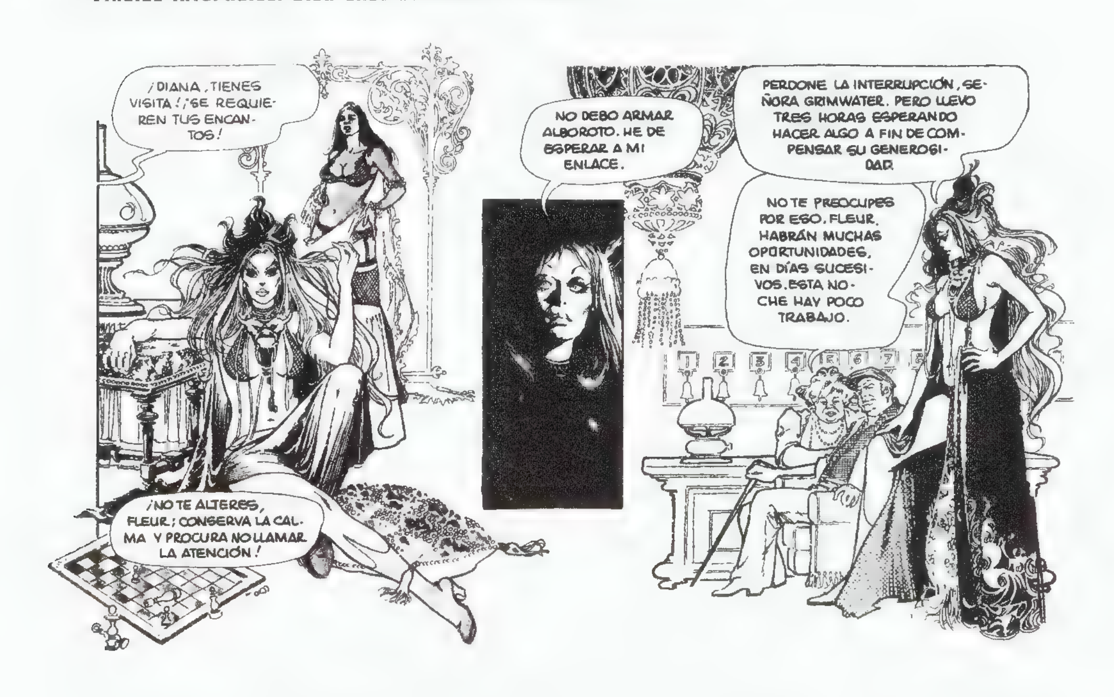


Un indiscutible protagonismo femenino: Vampirella, por Pepe González; Pantha, por Auraleón (página 311), y viñetas de Fleur, la hechicera creada por Ramón Torrents (página 312)



hacen que su trazo pierda la frescura y el ánimo experimental que le caracterizase; influido en esta etapa por el italiano Sergio Toppi, su estilo en *Pantha* es frío y estático, lo que unido a los espesos guiones de Steve Skeates hacen de su lectura ejercicio farragoso. Tras seis episodios la saga deja de publicarse, apareciendo el personaje en alguna historieta de Vampi a modo de estrella invitada.

Los dibujantes españoles más presentes en ***Vampirella***, y no es casualidad, son los más versados en la historieta romántica facturada antaño para el mercado inglés. Figuras femeninas de delicada belleza, estéticas conexas con las de su tiempo, mayor inclinación al fantástico que al terror, uso y abuso de la cámara para confeccionar las viñetas, líneas suaves, limpias, sin la intencionada suciedad marca de los españoles en ***Vampus*** y ***Rufus***. Félix Más intenta una poesía gráfica de rasgos amables y contemporáneos; Ramón Torrents, con sus artificiosas mujeres traídas de la agencia de modelos a la viñeta, realiza la miniserie *Fleur*, historia de una hechicera donde la narración visual se supedita a una intención estética de interés limitado; Joan Nebot, caricaturesco y erótico pero escasamente terrorífico; Luis Bermejo, de trazo más suave y etéreo que nunca; Fernando Fernández y sus fantasías intelectualizantes ejecuta-



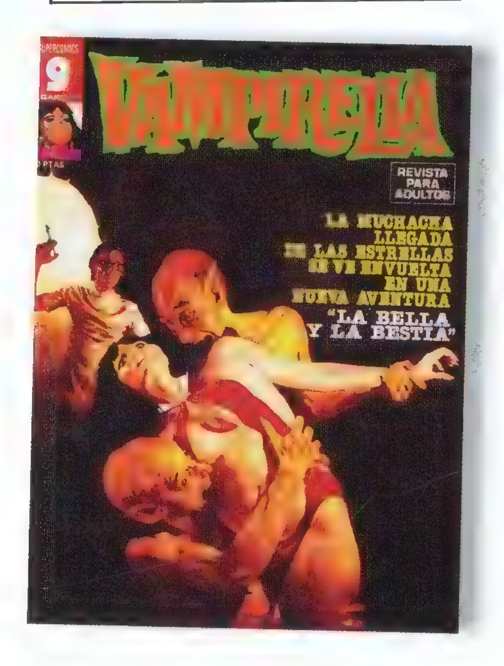
das como cuentos ilustrados; Luis García, con dos episodios de las *Crónicas del Sin Nombre*, la serie realizada con Víctor Mora que previamente adquirida por la francesa ***Pilote*** distribuye Warren en los USA, más historieta con mensaje que relatos de terror[6]; siguen la senda de su hiperrealismo Vicente Alcázar, rebajada la carga de oscuridad inherente a sus historias en ***Vampus***, y Joaquín Blázquez, de quien puede verse *Melvin*, relato en el que aparece una criatura igual al *E.T.* de Spielberg años antes de que la película se empezase a rodar[7]; o Esteban Maroto, cuyo primer interés a la hora de afrontar la página parece ser mostrar hombres y mujeres hermosas posando seductores, para admiración de lectores —y lectoras— de primario gusto. Todos muy en la onda de su tiempo, pero a los que los años han pasado elevada factura: lo moderno es lo primero que pasa de moda. Por eso ***Vampirella*** es, entre los títulos de Garbo, el que mejor representa el espíritu iconoclasta, excesivo, algo relamido y orgullosamente hortera que caracteriza en buena medida la década de los setenta.

Esto durante las veinte primeras entregas, más o menos, porque después la publicación se ve afectada, como sus hermanas, por la falta de originales de Warren. Traicionando directamente el espíritu con que nace, ***Vampirella*** se convierte en una revista de DC Comics cuyas historietas, procedentes en su mayoría de ***House of Mystery***, ***House of Secrets*** y ***The Witching Hour***, sustituyen prácticamente la totalidad del contenido, del que solo restan hasta el final las aventuras de quien da nombre a la publicación. Como señalé en el caso de ***Rufus***, nada cabe reprochar a estas producciones que, además de familiarizar al lector con magníficos autores —Néstor Redondo,

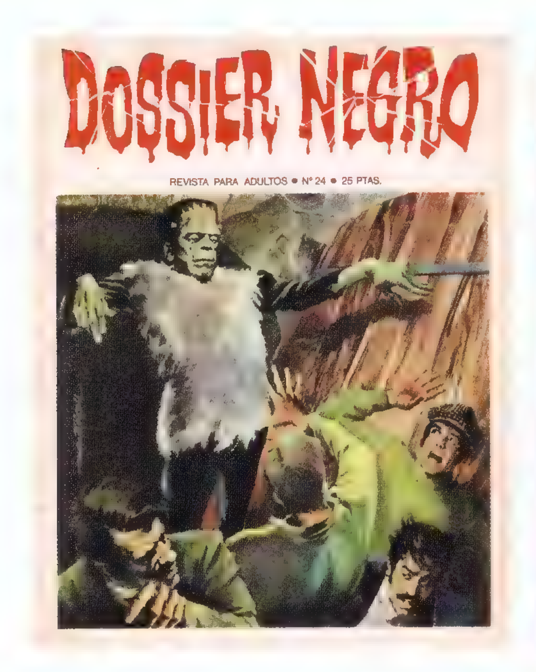
6.- El primero en ser publicado, *Los lobos de la postguerra*, aparece firmado por Budd Lewis, con el texto original de Víctor Mora cambiado; el segundo, *Una flor bajo el hielo*, acredita a Mora como guionista, aunque continúa alterando el texto del español.

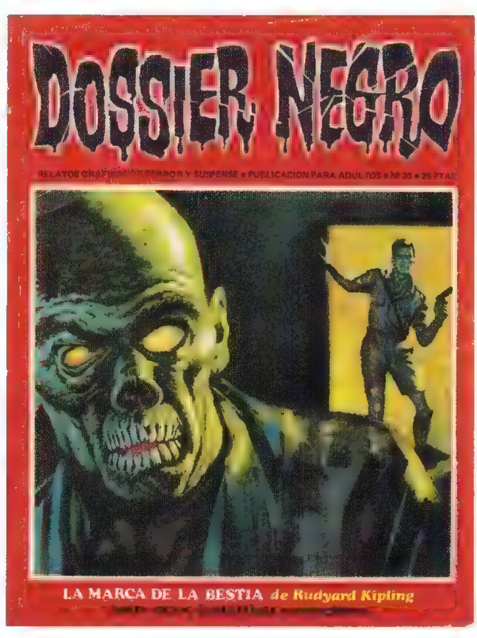
7.- A raíz de esto, Blázquez presentó una querella contra Spielberg que monopolizó sus últimos años, sin que llegara a resolverse antes de su muerte. La polémica llegaría a plasmarse en la revista ***Cimoc,*** concretamente en el número 41.

Arriba, Esteban Maroto recreando las aventuras de una arquetípica muchacha de la jungla; abajo, la última cubierta de la colección ***Vampirella***, por Enric Torres



Fred Carrillo, Alfredo Alcalá—, permite recuperar grandes nombres norteamericanos como Frank Robbins, Jerry Grandenetti, el veterano del horror *pre-Code* Lee Elias o Ramona Fradon, la creadora de Metamorpho, el más bizarro y heterodoxo de los superhéroes de la década. El inconveniente es que no casan en absoluto con lo ofrecido hasta entonces, ni por estética ni por contenidos: sexo, morbo y ultraviolencia, tres de los pilares en que se asienta el éxito de Warren entre el público español, se hallan completamente ausentes. Ofrecerlas mutiladas y remontadas en los últimos números no hace más que precipitar un final largamente anunciado que se produce en febrero de 1978 con una última portada de Enrich en la que, detrás de unos demonios que literalmente hincan el diente a Vampirella, aparece una figura de rostro muy parecido al de Toutain esgrimiendo una jeringuilla, como presagiando la nueva vida que su actividad como editor insufla en breve al vacilante panorama del cómic español.





VEINTE AÑOS DE HORROR

Permanecer dos décadas seguidas acudiendo a la cita en los kioscos es hazaña que pocos títulos consiguen, y cuando lo hacen, es en los días de gloria del cómic como forma de ocio de primer orden, los que abarcan el cuaderno de aventuras —de los que solo grandes éxitos como **Roberto Alcázar** o **El Guerrero del Antifaz** han superado esa cifra— y cabeceras cómicas como las de Bruguera. Hacerlo con una publicación enfocada a jóvenes cuando la viñeta, por mucho *boom* que viva en los ochenta, retrocede en ventas año tras año hasta la desaparición del tebeo popular, resulta aún más insólito; lograrlo ofreciendo historietas de terror y fantasía, muchas de autores españoles, supone rizar el rizo. Y sin embargo desde 1968 hasta 1988 ***Dossier Negro***, la publicación decana del miedo en España, llega cada mes al lector de la mano tanto de Ibero Mundial de Ediciones como de otras firmas, sin que el cambio de empresas suponga alteración en su cadencia de salida.

No hay que engañarse. ***Dossier Negro*** no tiene la personalidad que en sus mejores momentos alcanzan ***Vampus***, ***Rufus*** o ***Vampirella***. Ni hace alarde de defender el medio, como las otras revistas de IMDE en las que se presenta a los dibujantes como estrellas, ofreciendo al lector aquellos que más le gustan; es más, ni siquiera parece molestarse en averiguar los gustos de su público. En ningún momento aspira a ser algo más que puro consumo, viñetas de usar y tirar pasto fácil del olvido. No tiene reparo en cambiar sus contenidos sin explicar jamás su distinta procedencia. Mezcla sus historietas según el mercado y los materiales a su alcance cambian, pasando del terror a la ciencia ficción, al policial o a la fantasía blanca sin miedo a resultar incoherente ni cuando, llegados los ochenta, el público experimenta un cambio, volviéndose más exigente. Frecuenta sin complejos el circuito del saldo, anatema para otras publicaciones. Nunca oculta su carácter segundón ni sus aspiraciones meramente comerciales. Y es en esta absoluta falta de pretensiones donde se encuentra la clave de su longevidad, al dirigirse a un público que al adquirir un tebeo no aspira más que a entretenerse un rato, mayoría silenciosa frente a quienes



cultivan su afición al noveno arte y hacen de su lectura culto.

Ya vimos en el capítulo quinto cuáles fueron sus inicios, plenamente inscritos en este planteamiento. Una primera etapa algo anodina, en la que se ofrecen historietas a mansalva sin acreditar autores y manipulando proporciones y montaje a conveniencia del editor, presentada como libros de pequeño tamaño y tapas de cartón. Su segunda y definitiva vida comienza en 1970, cuando altera su formato convirtiéndose en revista al uso, más grande y con menor número de páginas. En un principio todo permanece igual: las cubiertas continúan corriendo a cargo del eficaz Martí Ripoll, y las historietas son suministradas igualmente por la agencia Bardon Art, con dibujantes anónimos entre los que se reconoce a Sebastián Velasco, Alfonso Font o Leopoldo Sánchez.

El más asiduo durante esta etapa es Miguel Gómez Esteban, cuyos trabajos le encarga directamente el editor. Realizaciones potentes en las que ofrece un grado de violencia y morbo ausente en otros autores, son clásicos relatos de fantasmas; adaptaciones de Edgar Allan Poe, el escritor más presente en los cómics de terror de los setenta; e historias de crímenes con algún elemento sobrenatural. Gómez Esteban posee un trazo firme y limpio, adquirido a través de los numerosos cuadernos románticos que durante años factura para colecciones como *Claro de Luna* o *Lilian, azafata del aire*, de la misma IMDE. En sus historietas de terror destaca por encima de sus compañeros de Bardon Art por intentar crear un clima oscuro y agobiante, algo que pocos se molestan en hacer, con castillos góticos, camposantos, mansiones vetustas y otros escenarios codificados donde demuestra moverse a gusto. Por amistad con José Mª Armán, su colaboración se prolonga incluso cuando la revista anda sobra-



En página anterior, cubiertas de ***Dossier Negro***, por Martí Ripoll (izquda.) y Johnny Craig; en esta, viñeta de Miguel Gómez Esteban y ectoplásmica cubierta de Vicente Ballestar

da de material Warren, hasta su prematuro fallecimiento en 1977 a los treinta y ocho años de edad.

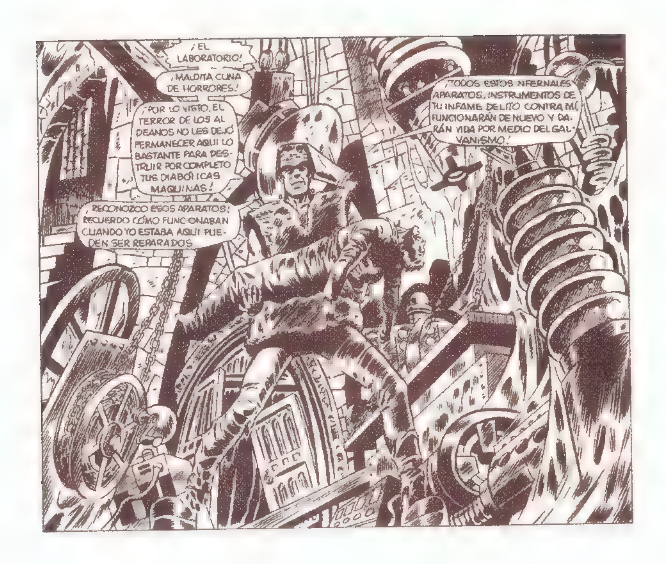
Otro dibujante que prescinde en ***Dossier Negro*** de mediación agencial es Joan Boix. Nacido en Badalona en 1945, sus comienzos son comunes a otros profesionales de su generación, con los acostumbrados trabajos para agencias como Creaciones Editoriales o Bardon Art en terrenos como la historieta romántica, publicados aquí por Bruguera o Toray tras su estreno en el mercado británico, además de *westerns*, historias de guerra y episodios policiales. Su inquietud creativa le lleva a dibujar en 1968 **La Tierra del Futuro**, serie de ciencia ficción de original planteamiento y correcto desarrollo, que publica en España la editorial Galaor en ocho entregas con formato de novela gráfica.

Este trabajo significa un nuevo comienzo para su carrera, que desde entonces oscila entre la historieta de encargo y la obra de autor. Entre las primeras, muy abundantes, destacan los cientos de páginas realizadas de **The Phantom**, el clásico del cómic creado por Lee Falk y Ray Moore, que sigue publicándose hasta la actualidad en Suecia bajo

En esta página, una espectral secuencia de Joan Boix; en las siguientes, profusión de monstruos clásicos en ***Dossier Negro***: el Frankenstein de Tom Sutton; un Drácula ilustrado por F. González Vilanova, y una insólita momia deportista a cargo del americano Don Maitz







el nombre de **Fantomen**; de las segundas, sus obras más conocidas son tanto **Robny, el vagabundo** (1976) o **Jonathan Struppy, el condenado del faro** (1982), como una serie de historietas de terror publicadas en distintas cabeceras a lo largo del tiempo. De carácter emprendedor e independiente, Boix conserva control total sobre su obra, exigiendo sus originales y encargándose de moverlos sin intermediarios, consiguiendo publicar en gran cantidad de países europeos.

Aunque primerizas, las historietas aparecidas en ***Dossier Negro*** se cuentan entre sus trabajos más personales: «...Los guiones los escribí yo y fueron mis primeras historias de terror de autor realizadas sin encargo previo [...] Armán —el editor de IMDE—, gran persona y un buen amigo, me dio total libertad para dibujar lo que quisiera»[8]. Autor de trazo seguro, con dominio del claroscuro y la puesta en escena, Boix es un narrador nato cuya facilidad para comunicar con el lector es manifiesta. Limpio, claro y sobre todo vigoroso, muestra predilección por lo macabro salpicando estas páginas de crímenes pasionales, escenas morbosas, venganzas de ultratumba y pactos diabólicos, que intenta mostrar bajo una mirada propia.

Amante del terror como género, sus mejores trabajos en este terreno son los agrupados en el libro **Grandes de lo macabro**, que reúne adaptaciones realizadas entre 1975 y 1986 de cuentos de Poe (*El caso del señor Valdemar*), Robert Bloch (*Plateada como la luna*), Franz Kafka (*El insecto*), o H. P. Lovecraft (*La maldición del amuleto*), entre otros, donde puede verse la evolución de su estilo desde el cortante realismo de raigambre clásica hasta una sofisticación expresiva que no rechaza experimentar con el lenguaje. Fundador en 1965 de la primera escuela de cómic en nuestro país, sigue en activo realizando historietas de **Fantomen** para el mercado sueco.

Cuando publica sus primeros relatos de miedo en ***Dossier Negro***, los procedentes de Bardon Art han desaparecido sustituidos por

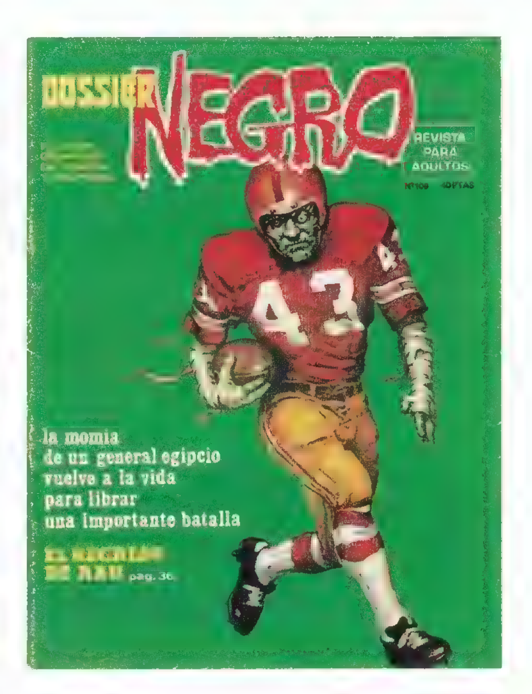


8.- Barrero, Manuel: «Entrevista a Joan Boix, grande de lo macabro». Publicada en *Tebeosfera*, segunda época, 5, 2010, disponible en la web *Tebeosfera.com*

historietas de Warren. Nombres como los de Reed Crandall, Steve Ditko, Gene Colan, Grandenetti, Pat Boyette, Wally Wood, Johnny Craig y compañía la convierten en una *delicatessen* para los amantes del horror, por más que se eche de menos la presencia de Tío Vampus y Primo Rufus, cuyas figuras se borran de las viñetas en un tosco intento de disimular su procedencia. Es el mejor momento de la revista, frustrado como otras cabeceras por la escasez de materiales procedentes de ***Creepy*** y ***Eerie***. Para paliar la situación, hacia 1971 se recurre a empresas como la italiana Gino Sansoni, que afortunadamente se prodiga poco, y la rival norteamericana de Warren, Skywald Publications, cuya presencia es vez más habitual.

Fundada en Nueva York en 1970 de la mano de un ex empleado de Marvel y un antiguo editor de dudosos hábitos[9] con el expreso propósito de competir con las revistas de James Warren, Skywald es pura *exploitation*, creada para intentar conseguir una parte del pastel que la historieta de terror representa. Al Hewetson, escritor profesional y antiguo colaborador de Jim Warren, es quien coordina sus tres cabeceras, ***Nightmare***, ***Psycho*** y ***Scream***, de finales de 1970 a comienzos de 1975. Rodeado de autores norteamericanos —algunos procedentes de ***Creepy***, que disfrazan sus nombres con seudónimos— no tarda en buscar mano de obra más económica, encontrando un valioso filón entre los dibujantes españoles que no han fichado para Warren. Skywald es algo así como la segunda división, susceptible, claro, de albergar en su seno alguna obra de interés que trasciende el carácter menor con el que nace.

En general no alcanzan la calidad de las de su rival, aunque haya algunas excepciones, publicadas puntualmente por ***Dossier***



Negro. Destaca la efímera saga protagonizada por el Monstruo de Frankenstein que firma Sean Todd, seudónimo de Tom Sutton, uno de los pilares de ***Creepy***. Delirio *pop* en el que la criatura de Mary Shelley se cruza con el Fantasma de la Ópera, Quasimodo o un doctor Pretorius sacado de *La novia de Frankenstein*, discurre en un ambiente enloquecido cuya frescura y desvergüenza alcanzan cotas difícilmente superables. La serie continúa más tarde por otros autores como César López, correctos pero incapaces de devolver el excitante punto de demencia que Sutton imprime a las primeras entregas.

Algo parecido ocurre con *The Heap*, publicada en la revista de IMDE con el nombre de *La Masa*, calco indisimulado del personaje de DC Swamp Thing en versión más sucia y enfermiza. *La Masa*, cuyo repugnante cuerpo alberga la mente de un pobre infeliz, combate a palos a fabricantes de zombis, sabios locos o cadáveres animados de tiranos como Hitler, Atila o Calígula, mientras en su día a día se ve obligada a esconderse, revolver en los cubos de basura y zamparse ratas vivas en escenas que de

9.- Sol Brodsky procedía de Marvel; Israel Waldman, su socio, se dedicó en los primeros sesenta a reimprimir cómics de empresas ya desaparecidas sin solicitar permisos ni abonar nada a los propietarios de los derechos.

puro grotescas rozan el humor negro. Anima sus páginas el tándem Ross Andru/ Mike Esposito, nombres menores del *comic-book* norteamericano cuya obra más conocida es la serie **Metal Men** publicada por DC desde 1962; su estilo, irregular desde un punto de vista académico, queda compensado por la vívida expresividad que saben transmitir a sus creaciones.

Tanto esta como la del monstruo de Frankenstein representan un camino, si no muy original, sí distinto al señalado por las historietas de Warren, aunque son excepciones en una producción que va siempre un paso por detrás de lo que publica su modelo. Y es que ninguno de los españoles habituales de Skywald alcanza el nivel conseguido por sus compatriotas en Warren. Procedentes también de la agencia de Toutain, pocos aciertan a recrear la atmósfera oscura y tenebrosa que el miedo precisa. Son trabajos correctos pero incapaces de aportar una visión propia, lo que acaba pasando factura.

La nómina de españoles publicados en ***Dossier Negro*** vía Skywald es impresionante. En un principio destacan por su asiduidad nombres como Francisco Cueto, cuyo cortante realismo resulta idóneo para las abundantes historias de psicópatas que ilustra; Ferran Sostres, que resuelve sus páginas a la aguada consiguiendo un tratamiento muy cinematográfico del blanco y negro en la línea de muchos autores de Warren; Felipe Giménez de la Rosa, profesional llegado de la publicidad con un estilo muy personal, muestra aptitudes para el cómic de terror abarrotando de líneas sus viñetas, aunque poco después de estos trabajos abandona la historieta para integrarse como grafista en Televisión Española; Luis Collado, profesional valenciano cuya carrera comienza en el cuaderno de aventuras, exhibe un trazo realista y un notable dominio de la puesta en escena; Juan Porredón, incansable trabajador de la viñeta cuyas obras aparecen igualmente en algunas revistas de la competencia como ***Escorpión*** o ***Pánico***; José María Cardona, que pasa de trabajar para Inglaterra, vía Selecciones, a integrarse en Skywald haciendo gala de un

Españoles en Skywald: viñetas licantrópicas de José M.ª Cardona; ilustración de Felipe G. de la Rosa; en pág. 320, secuencia del Jekyll de Jaime Juez y portada de José Antonio Domingo "Jad"







realismo clásico tan agradable como eficaz; o Jaume Juez, "Xirinius", un extraordinario ilustrador perteneciente a la segunda generación de dibujantes españoles de tebeo, adscribible al modernismo catalán tardío cuyo maestro fue Junceda, responsable entre otros relatos de una sombría versión de la novela de Stevenson *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde*.

En muy poco tiempo el material de Skywald monopoliza el contenido de ***Dossier Negro***, incluyendo sus portadas, en las que nombres como los de Sebastián Boada, Albert Pujolar o Josep M.ª Miralles se hacen familiares al público mediante unas ilustraciones que juntan cada vez más erotismo —esto es, señoritas esculturales muy ligeras de ropa— y monstruos, combinación mil veces repetida que se convierte en la más señalada característica de la estética del horror de los setenta. Destacan por su asiduidad y buen hacer José Antonio Domingo, "Jad", cuyo estilo limpio y claro contrasta con lo tenebroso de las imágenes que toca, situándose por encima de ese terror de vampiros y camisones que tanto el cine de serie B como muchos de los ilustradores de



la época explotan hasta el aburrimiento; y Vicente Ballestar, que pone su impecable técnica al servicio de temas más originales, rehuyendo la socorrida dupla moza/criatura infernal en boga.

Aunque no son muchos, algunos autores de Warren colaboran también con las revistas de la competencia ***Nightmare***, ***Scream*** y ***Psycho***. Lo hacen Vicente Alcázar, Ramón Torrents y Josep Gual antes de integrarse en ***Creepy***, ***Eerie*** y ***Vampirella***; igual que Suso Peña, Suso, antiguo miembro del Grupo de La Floresta cuya obra más extensa es *La saga de las víctimas*, serie con guiones de Al Hewetson en la que dos chicas, una blanca y otra negra, sufren mil perrerías viajando por el tiempo y el espacio de la mano de un feroz demonio, en cansina peripecia sobrada de gravedad y ayuna de coherencia. De trazo pulido y firme, Suso muestra aquí notables aptitudes para el género, creando unos monstruos viscosos, temibles e hiperrealistas que anticipan a los que llenan las pantallas de cine en la década de los ochenta, pura delicia visual capaz de redimir un guion plúmbeo.

Viñeta de *Nosferatu*, un personaje que nada tiene que ver con su homónimo cinematográfico, por Zésar; en página siguiente, escenas de *La saga de las víctimas*, serie ilustrada por Suso Peña



Otra serie que se prolonga durante algún tiempo es *Nosferatu*, debida al pincel de Zésar, seudónimo de César Álvarez Cañete, autor valenciano de trayectoria similar a la de tantos otros —trabajos para Bruguera y Bardon Art antes de irrumpir en el mercado de la historieta romántica inglesa de la mano de Toutain— cuyo trazo efectista es fiel reflejo de la moda de su tiempo, algo que en su momento resulta favorecedor —de Skywald pasa a integrarse en Warren continuando la **Vampirella** de Pepe González—, pero a lo que el tiempo ha pasado factura. Su *Nosferatu*, un personaje que nada tiene que ver con el vampiro de Murnau, es anfitrión de historias macabras y sobrenaturales, luce melena rubia y apolínea figura y se encuentra en perfecta sintonía con la estética popular de su tiempo, entre la vanguardia y el clasicismo, un poco en la línea de Esteban Maroto pero sin la soltura de este último. Uso de la mancha, el raspado y la aguada, figuras tomadas de modelos fotográficos, páginas que rompen la tradicional disposición de las viñetas, atención preferente a personajes femeninos de gran belleza son algunas de sus características; historietista vocacional cuya carrera se prolonga medio siglo, sus trabajos han aparecido en Italia —donde entre otros encargos realiza episodios de **Martin Mystere**— Alemania, Inglaterra, Estados Unidos y Japón, en géneros que van del romántico al terror pasando por el erotismo y todos los mundos de la aventura.



Durante la etapa Skywald, ***Dossier Negro*** está plagada de nombres procedentes de Selecciones Ilustradas: Francisco J. Vilanova, con un realismo fotográfico de gran efecto visual; Antonio Borrell, eficaz autor de aventuras que no parece sentirse demasiado cómodo en el terror; Alfonso Font, antes de convertirse en uno de los nombres fundamentales de la década siguiente; Jesús Durán, habitual en las colecciones de novelas gráficas de Toray durante los años sesenta; Amador García, prolífico artista agencial; Fulgencio Cabrerizo, cuyo vigoroso trazo asomase ya en los primeros números de la revista, lo mismo que sucede con Carrillo o Sebastián Velasco; César López, cuyos comienzos profesionales se sitúan en el cuaderno con el enloquecido *weird western* **Jim Huracán** (Toray, 1960); José Rubio, Ramón de la Fuente… Todos ellos desaparecen cuando Skywald cierra bruscamente sus puertas en 1975.

Así lo cuenta el mismo Al Hewetson, director de las revistas de miedo de la casa: «Nuestras publicaciones se vendían bien, e incluso algunas se agotaban. Las que venían devueltas las enviábamos a Inglaterra, donde se acababa de vender toda la tirada… Pero cuando Marvel Comics entró en el negocio de los títulos de terror en blanco y negro, su distribuidor era tan poderoso que denegó a Skywald el acceso no a todos,

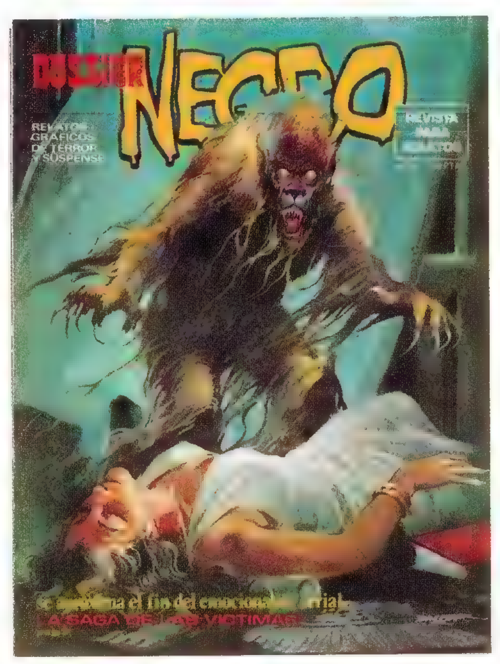




pero sí a los más importantes puntos de venta, así que nuestra presencia en kioscos y librerías era mínima, y los *fans* y lectores sencillamente no podían encontrar nuestras revistas»[9]. La última entrega de ***Psycho***, su cabecera más longeva, se produce en marzo de 1975, aunque aquí continúa publicándose su material, hasta que dos años más tarde deja de incluirse en ***Dossier Negro***, perdiéndose la pista de la mayoría de sus colaboradores habituales.

En 1977 pueden por fin publicarse sin censura las historietas de Esteban Maroto (izqda.); abajo, un erotismo más sugerido que explícito en esta cubierta realizada por Vicente Ballestar.

La solución adoptada por los editores es la misma que ya se aplicase a ***Rufus*** y ***Vampirella***: masiva publicación de historietas procedentes de los títulos de DC Comics ***The Witching Hour***, ***Ghosts***, ***The House of Mystery*** y ***The House of Secrets***, con la ya comentada variación en la estética y el modo de entender el género. De esta última cabecera se incluye la serie **La Cosa del Pantano** de Bernie Wrightson, cuya calidad eleva por sí la de toda la revista; ***Dossier Negro*** publica también los episodios de Néstor Redondo, notable artista de origen filipino encargado de continuarla cuando su creador la abandona. Aparecen algunas historietas interesantes como *Dax, el Guerrero*, de Esteban Maroto, que confirma a su autor como uno de los puntales del género de espada y brujería, además de crecientes



9.- Entrevista con Al Hewetson publicada en *The complete Skywald Checklist, including a 2003 interview with Archaic Al Hewetson!*, disponible en *enjorlasworld.com* (Traducción del autor).

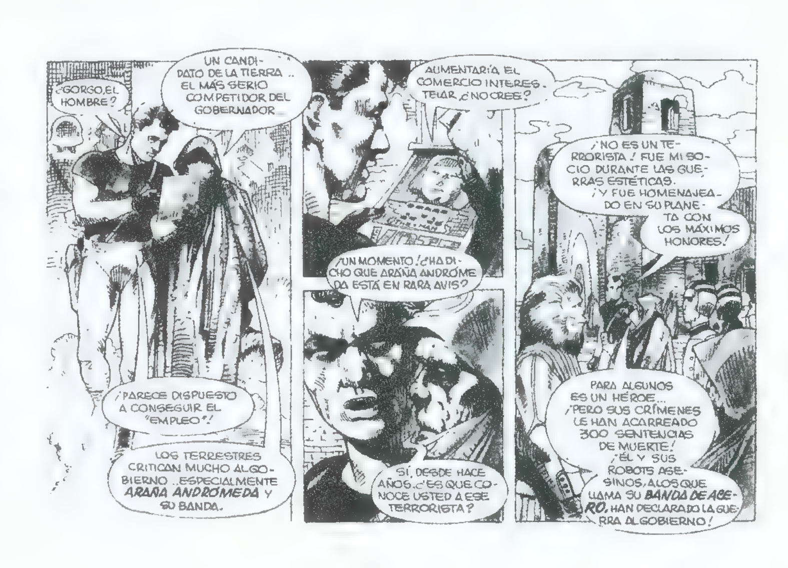


colaboraciones del cada vez más valorado Richard Corben, que firma algunas de las cubiertas. Los cuentos de Luis Vigil, insertos en las series *Los dossiers de Sir George* e *Historias de fantasmas*, terminan de definir los contenidos de esta etapa de ***Dossier Negro***, desarrollada entre 1976 y 1977.

Para entonces la publicación da un nuevo giro: desaparecidas las cabeceras de Garbo ***Vampus***, ***Rufus*** y ***Vampirella***, el material de Warren, comercializado por la agencia de Toutain, se encuentra de nuevo disponible. Durante este tiempo algunos de los autores habituales han abandonado el género, sea por cansancio, sea en busca de mejores horizontes profesionales; otros, como Ortiz, Martín Salvador, Auraleón o Bermejo pasan al ***Creepy*** español cuando se publica en 1979. La dirección editorial de la empresa americana corre entonces a cargo de Carmine Infantino, cuyas historietas siguen apareciendo en esta nueva etapa de ***Dossier Negro*** junto a algunas de José Ortiz, Leopoldo Sánchez, Bermejo o Esteban Maroto.

Infantino introduce contenidos renovadores, escorando las publicaciones hacia la ciencia ficción y confeccionando números especiales dedicados a un solo tema, algo que en la versión española hay que ir adivinando, repartido como está en varios números lo que en el original estadounidense corresponde a uno solo. Así hay un ciclo de historietas con versiones terroríficas de distintos deportes, del boxeo al fútbol americano pasando por el baloncesto, el hockey o el beisbol; otro muy curioso protagonizado por chimpancés inteligentes que corren diversas peripecias de la mano de Luis Bermejo, Auraleón, John Severin, Ortiz o Leo Durañona. Este último es un autor argentino, país donde Warren ficha nuevos talentos, lo mismo que en Filipinas, arrebatando algunos a su rival DC Comics. Mercados que, como el nuestro, resultan mucho más rentables para quien puede permitirse pagar en dólares.

Se detecta cierto cansancio en los españoles que continúan en Warren. Ortiz, lo





En la página anterior, cubierta con *Dax el Guerrero*, por Esteban Maroto, y secuencia de *Mac Tavish*, por Moreno Casares; en esta página, el ataque de los yetis cornudos, a cargo del veterano Antonio Borrell

mismo que Leopoldo Sánchez, se muestra cada vez más acelerado; aburrido, Maroto llega a parecerse más a sus propios imitadores que a sí mismo. Vuelve fugazmente *Pantha*, la mujer pantera publicada en ***Vampirella***, ahora por un Ortiz apresurado al máximo que se limita a colocar a la mujer pantera desnuda en todas las poses imaginables. Aunque poco tiene que ver con el terror, resulta agradable novedad el regreso de Joan Boix con su personaje *Robny, el vagabundo*, historieta de contenido social que constituye una de sus obras más personales. La desaparición de estas firmas se hace definitiva en 1979, cuando el ***Creepy*** de Toutain acapara todo lo que facturan para Warren.

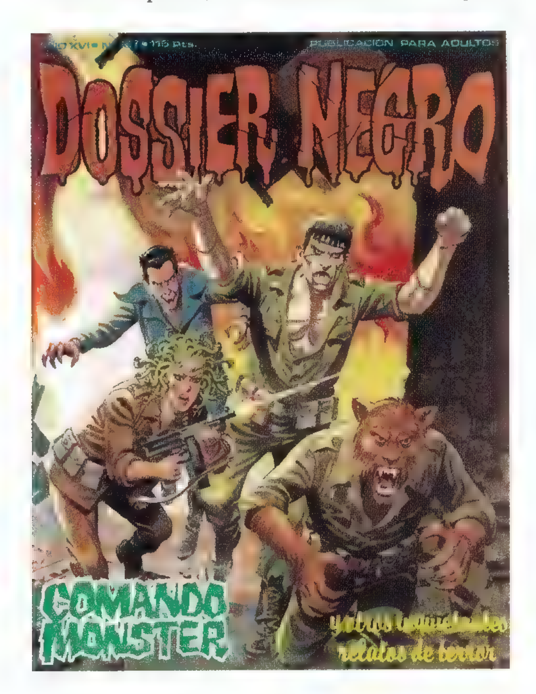
La única incorporación es la de Pepe Moreno Casares que, instalado en Nueva York, con su estilo fotográfico se encarga de la serie *MacTavish*, una especie de versión *hardboiled* de *La guerra de las galaxias*, de la que toma modos y estética. Durante unos años especialmente fructíferos compagina su trabajo en Warren con otros para la francesa ***Metal Hurlant*** —y su versión americana ***Heavy Metal***— antes de realizar una de las primeras historietas hechas con ordenador, ***Batman: Digital Justice***, que DC Comics publica en todo el mundo en 1990. Moreno destaca igualmente como creador de videojuegos, terreno en el que se especializa convirtiéndose en un nombre clave durante las décadas siguientes.

Estamos en 1980. España empieza a cambiar de piel y con ella el mercado nacional del cómic. La historieta comienza a obtener el merecido marchamo cultural; el país entero aspira a la modernidad, ávido de sacudirse de encima esa caspa que desde el inicio del franquismo es su segunda piel; en consecuencia, el kiosco visto al comenzar este capítulo ya no es el mismo. Desaparecida la censura, las publicaciones de todo tipo se



Izqda., secuencia de *La casa del diablo*, por José Ortiz; abajo, el peculiar *Comando Monster* visto por Aurelio Beviá, y la última portada de la colección, obra, como la primera, de Josep Martí Ripoll (pág. 327)

multiplican y el tebeo vive una nueva edad de oro gracias a las nuevas publicaciones para adultos[10]. ***Totem***, ***1984***, ***Cimoc***, ***El Víbora***, ***Rambla***, ***Comix Internacional***, ***Cairo*** o la versión española de ***Metal Hurlant*** marcan la pauta, con contenidos más enjundiosos que los hasta entonces vistos. Revistas muy trabajadas, con voluntad de dignificar la historieta y aspiraciones de resultar masivas, todas pretenden ser un producto que permanezca. ***Dossier Negro***, con más de doce años a sus espaldas, no puede disimular su carácter de tebeo de consumo algo anodino, cuyos contenidos se perciben desfasados frente al afán de renovación que posee a la viñeta nacional.



El terror es algo pasado de moda en beneficio de la ciencia ficción; todos los títulos que de un modo u otro intentasen hacer sombra a los de Garbo han desaparecido. El único que mantiene la antorcha, de un modo más consciente, es ***Creepy***, la nueva revista de Toutain. ***Dossier Negro*** cambia de propietarios, pasando de IMDE a Garbo, de ésta a Ediciones Delta y finalmente a Gyesa, sello de ediciones Zinco, el grupo que detenta la distribución de los fondos de DC Comics en España. Al mismo tiempo, en Barcelona una agencia ha crecido hasta el punto de competir seriamente con Selecciones Ilustradas, lanzándose más tarde la edición tras los pasos de Toutain. Es Norma, fundada por Rafael Martínez, quien se encarga ahora de suministrar parte del contenido que nutre a ***Dossier Negro***.

Lo hace con un variado de historietas en las que el terror ocupa cada vez menos espacio. Regresa José Ortiz con un encargo publicado previamente en la revista británica ***Eagle***, *La casa del diablo*, de trazo más afín al gusto europeo, limpio y menos

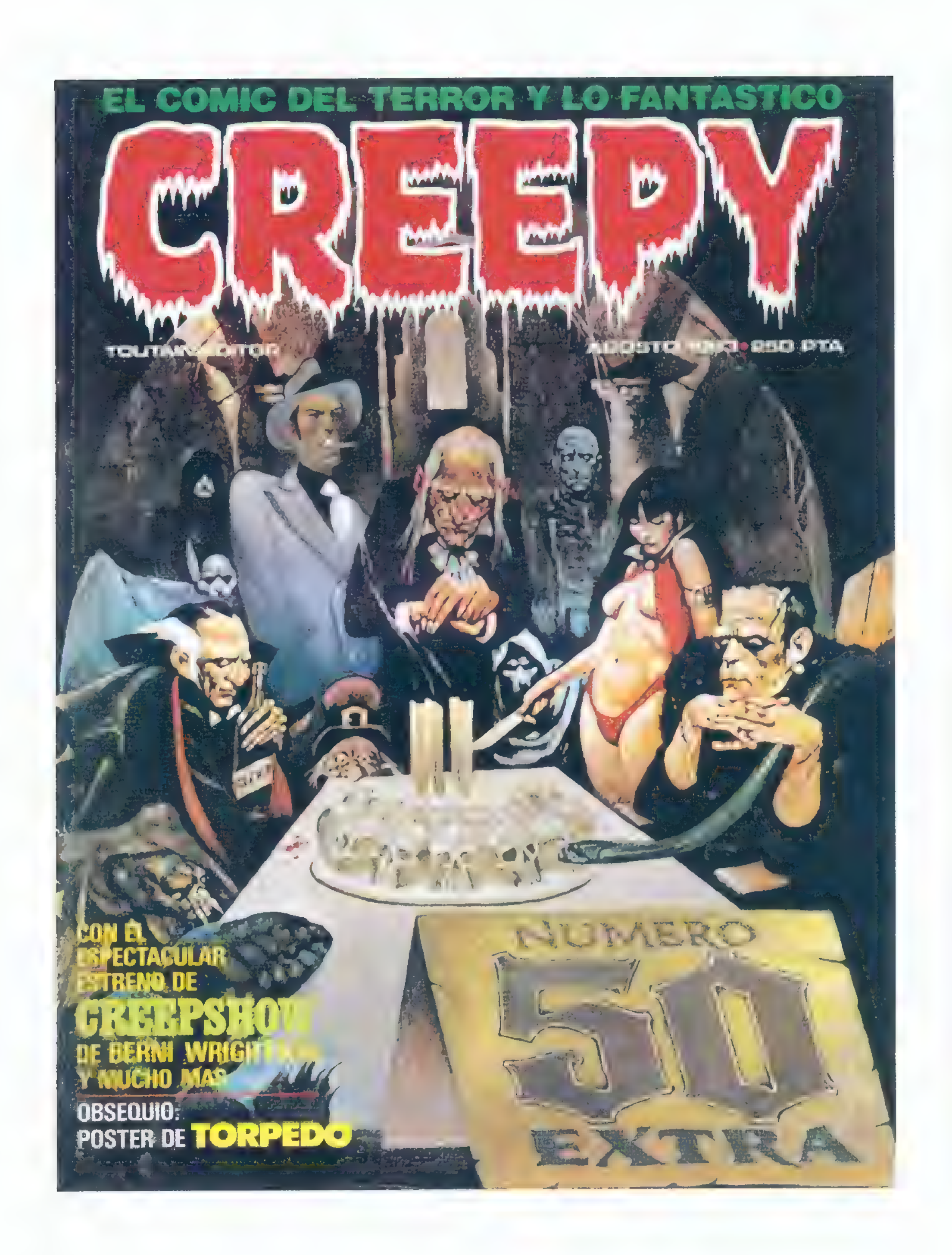
10.- Más por la calidad de las publicaciones que por sus cifras de venta, que no alcanzan ni de lejos a las habituales durante los años treinta a los sesenta.

recargado. Desde Argentina llegan *Larry Manino-Distrito 56*, un policial de realismo sucio ilustrado por Ángel Alberto Fernández, y *Nekrodamus*, con dibujos de Horacio Lalia, la última obra de importancia del guionista Héctor G. Oesterheld cuyo clásico *El eternauta* publica igualmente la revista, en versión remontada que afea los dibujos de Solano López. «Nekrodamus, de buena planta y apariencia, saludable y hermoso, apolíneo, tiene como contrapartida a Gor, deforme y repugnante, dionisiaco, pero que en realidad es de su misma naturaleza, pues ambos son muertos en vida, dos demonios [cuyas aventuras transcurren] en un clima opresivo gobernado por el Mal (el "viento de Satanás", como se denomina, con un presencia insoslayable de Satán en cada historia), en el que conviven seres de pesadilla de origen incierto con otros personajes que parecen sacados de cuentos tradicionales, más cercanos a la fábula con moralina que al relato de horror»[11]. A estas sagas se suma el acostumbrado surtido de *comic-books* de DC, que incluye series como *Yo, vampiro*, de Tom Sutton, o el feliz disparate *Comando Monster*, protagonizada por un vampiro, un licántropo, un monstruo de Frankenstein y una gorgona a las órdenes de un sádico sargento, en versión sumamente bizarra de *Doce del patíbulo* (Robert Aldrich, 1967). Las historietas de DC aparecen por fin debidamente acreditadas y sin borrar las figuras de sus presentadores; no sucede lo mismo con el resto. Ya no se publica ninguna historia de Warren, que, declarada en bancarrota, desaparece en 1982, aunque parte de su fondo siga circulando en el mercado español. Y de Inglaterra llega un curioso material sin firmar, adaptaciones literales de películas de la productora Hammer, en versiones algo acartonadas que no aciertan a transmitir el espíritu transgresor de los originales[12].

Avanzada la década de los ochenta **Dossier Negro** resulta una marca completamente agotada. Con tiradas progresivamente menguantes, la mayor parte va a parar al saldo en tomos retapados. Durante el último año solo publica material DC, incluyendo entregas de *La Cosa del Pantano* escritas por Alan Moore, y dedicando un número especial a Bernie Wrightson, superestrella del género. Y por fin, tan discretamente como llegase, la revista desaparece de los kioscos en mayo de 1988. En guiño que pocos lectores de entonces pueden comprender es Martí Ripoll, el mismo que ilustrase la cubierta del número uno, quien se encarga de la del último, cerrando dos décadas de horrores en viñetas modestos, estrafalarios, brillantes o geniales, que lo mismo que en botica, de todo hay en las páginas de **Dossier Negro**.

11.- Barrero, Manuel (2009): «Nekrodamus. El demonio que se hizo humano», en *Tebeosfera, segunda época*, n.º 5 (30-XII-2009).

12.- Como curiosidad, estas son, en su orden de aparición, las cintas de Hammer adaptadas a la viñeta en estos últimos números: *El experimento del Dr. Quatermass*, *Kung Fu y los siete vampiros de oro*, *Drácula y las mellizas*, *El sudario de la momia*, *La plaga de los zombies*, *Las novias de Drácula*, *Horror of Dracula*, *La Momia*, *Quatermass II*, *El reptil* y *Hace un millón de años*.


EL COMIC DEL TERROR Y LO FANTASTICO
CREEPY
CON EL
CREEPSHOW
OBSEQUIO:
POSTER DE TORPEDO
NUMERO
50
EXTRA

CAPÍTULO 8

Cenizas y diamantes

Si se da por bueno aquello de «no hay mayor adulación que la imitación» hay que convenir que, desde su inicio, ***Vampus*** es una revista muy alabada. Por los lectores, ante los que abre un horizonte nuevo; por los dibujantes, que por fin pueden ser profetas en su tierra; y desde luego por los editores, admirados de cuánto puede vender un género hasta hace poco proscrito. Entre 1972 y 1977 aparecen numerosas publicaciones que tratan de emular la fórmula que ha llevado a IMDE al éxito, imitaciones que desde unos presupuestos tan modestos como poco ambiciosos no buscan sino beneficiarse de una moda antes de que se agote. Pero como, volviendo al refranero, «quien da primero da dos veces», ninguna llega a hacer sombra a las cabeceras nutridas por las historietas de Warren.

[illegible]

Ni siquiera títulos de la misma IMDE, como la versión española de *Famous Monsters*, *Famosos "Monsters" del Cine*, que Garbo editorial lanza en 1975. No se trata de un tebeo, sino de una revista sobre cine fantástico que incluye en cada entrega una historieta; sin embargo, son medios tan conexos —más aún cuando las salas de barrio viven el auge del fantaterror español, con los Naschy, Ossorio, Klimovsky y compañía— que los aficionados la encuadran entre las publicaciones de cómics. Con espectaculares portadas de Basil Gogos, una selección de fotogramas de quitar el hipo y las reseñas de un ciento de películas nunca vistas en



España, su mayor acierto es el interés que se toma por la producción nacional, además del acostumbrado repertorio sobre la trinidad Chaney-Lugosi-Karloff, y la atención prestada a nuevos hitos como *El exorcista* (William Friedkin, 1973), *Tiburón* (Steven Spielberg, 1975) o la saga de los simios. Presente durante dos años en los kioscos, sorprende tal longevidad cuando la versión hispana falla por la base: habla de cintas desconocidas sin orden ni concierto; no aporta una sola crítica o contextualización, lo que motiva que los lectores se quejen en la sección de correo; insiste en incluir abundante documentación sobre los años del silente, y se revela deslavazada en comparación con la recientemente desaparecida *Terror Fantastic*, más capaz de aglutinar al núcleo de aficionados al fantástico. Las historietas, procedentes de Warren y confeccionadas por artistas como Corben, Leopoldo Sánchez o Esteban Maroto, se publican con un color añadido que emborrona el dibujo, restando el interés que pudieran tener.

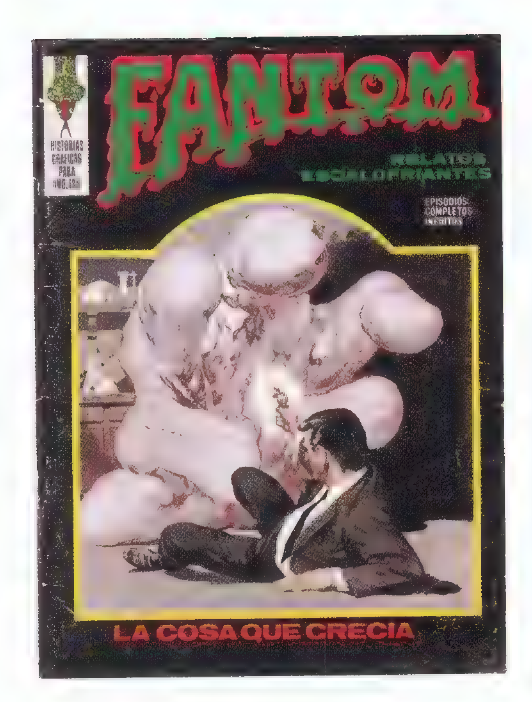


Diferente es el caso de las que Vértice lanza en 1972. En Estados Unidos la misma Marvel se engancha al tren del terror puesto de moda tanto por las ediciones de Warren como por los títulos fantásticos de DC Comics, publicando nuevas cabeceras como ***Chamber of Darkness***, ***Tower of Shadows*** (1969) o ***Chamber of Chills*** (1970), en formato *comic-book*. Gracias al contrato que tiene con la casa americana, Vértice se nutre de estas publicaciones para rellenar las suyas, tituladas ***Espectros*** y ***Fantom***.

Tanto las originales yanquis como las series españolas retoman historietas de los años cincuenta publicadas en títulos como ***Strange Tales*** (1951) o ***Tales to Astonish*** (1959). Muertos medio podridos que regresan de la tumba, maldiciones ancestrales, asesinatos y brujerías varias sirven como motivo a unos relatos algo ingenuos, editados sin el color original y con un inevitable sabor a rancio. Lo más destacable son las sensacionales portadas de López Espí; en el interior, grafismos correctos pero anticuados, lejos de la innovación que IMDE exhibe en sus revistas; un presentador sin apenas entidad, el Profesor Cadaverus, metido con calzador por Vértice; historietas cómicas de *Tumbita* de Tunet Vila en lugar de las que Figueras publica en la competencia... todo tiene un regusto conocido, más aún cuando empiezan a aparecer episodios de monstruos gigantes de Jack Kirby o Steve Ditko[1], familiares al lector por haber sido incluidos en la colección Selecciones Marvel un par de años antes.

Más tarde estas historietas añejas, agradables a ojos de hoy pero mucho menos a los de 1972, cuando lo que ansía la cerrada España es conectar con lo contemporáneo, se sustituyen por otras más acordes con la estética de su tiempo. La renovación llega demasiado tarde para ***Espectros***, que desaparece en 1974; ***Fantom***, por su parte, inicia una segunda época en la que su contenido se compone mayoritariamente de series como *Frankenstein* y *Tomb of Dracula*, de Mike Ploog y Gene Colan respectivamente.

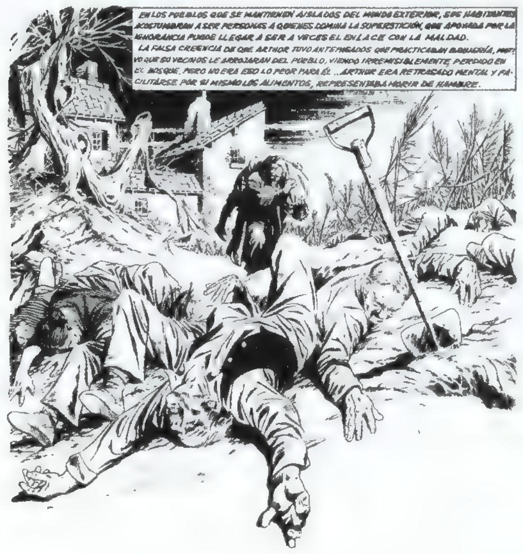
1.- Publicadas originalmente en las cabeceras ***Journey Into Mystery***, ***Where Monsters Dwell*** y ***Creatures from the Loose***.

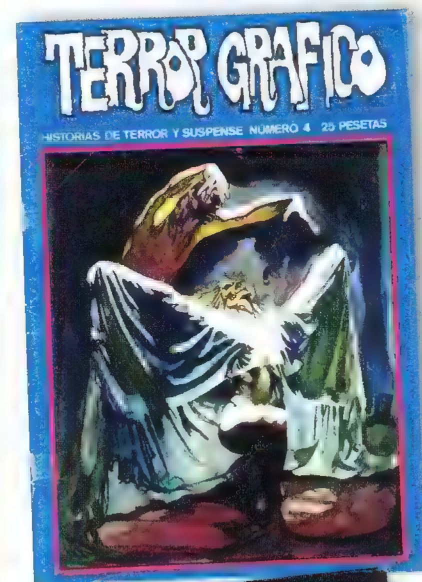


El terror vende, y tras el éxito de Vampus otras publicaciones se apuntan a la moda. Cubierta de *Famosos Monsters*; ***Espectros*** y ***Fantom***, por López Espí; en esta página, ***Terror Gráfico***, por Maroto y viñeta de Suso para la misma publicación

En 1973, con el género en la cumbre de su comercialidad, Vértice lanza nuevos títulos marvelitas, ***Monsters Unleashed!***, ***Vampire Tales***, ***Dracula Lives*** y ***Tales of the Zombie***, encuadrados en la cabecera ***Escalofrío***. Netamente modernos, publicados originalmente en blanco y negro y con héroes —o mejor antihéroes— como *Morbius*, *Man-Thing* o *Son of Satan*— que combinan el terror con la estética superheroica de la que la casa no quiere desprenderse, conocen en España un discreto éxito, manteniéndose en el mercado hasta 1979.

Tan temprano como estos títulos surge otra imitación de ***Vampus*** publicada por ediciones Ursus, empresa que explota los fondos de la antigua Toray. El primer número de ***Terror Gráfico*** aparece en 1972, y a juzgar por su aspecto externo parece una publicación digna, capaz de plantar cara a las cabeceras de IMDE. Craso error: tras una cubierta del cotizado Esteban Maroto se suceden historietas de escaso interés, algo que se acentúa en las doce entregas sucesivas.







Tanto con este como con otros títulos se da una situación curiosa, que no se produce en el cómic español desde los primeros años cuarenta, cuando la falta de dibujantes obliga a muchos aspirantes a realizar su aprendizaje de cara al público, mostrando todas sus historietas por primerizas que puedan ser. Entonces la escasez se debe a los efectos de la Guerra Civil, que provoca la desaparición de la mayor parte de autores del período republicano; en los primeros setenta, con agencias como Selecciones, Bardon Art o Creaciones Editoriales funcionando a pleno rendimiento, raro es el profesional a quien falta trabajo; por eso, y por el bajo precio que ofertan, los nuevos editores tienen que recurrir a jóvenes sin formar que imitan a los consagrados con mejor voluntad que acierto. Así, salen a la luz una serie de publicaciones impensables en cualquier otro momento, de un nivel artístico que va de lo disculpable a lo ínfimo, confeccionadas sin miramiento hacia el lector. Hoy, gracias a la nostalgia y a la reivindicación de la *trash culture* resultan atractivas en su propia indigencia y hasta entrañables en sus intenciones, pero entonces, no sin justicia, ganan a pulso la consideración de subproductos.

Es el caso de ***Terror Gráfico***, que tras la cubierta firmada por un prestigioso Esteban Maroto ofrece una selección heterogénea. Junto a algunos relatos dignos, procedentes de agencia —Cueto, Jaume Juez, Suso Peña o Joan Boix— otros, cada vez más abundantes, resultan atroces, con Carlos Vila o Puigagut Mas remedando como pueden el estilo de Maroto, el más copiado del momento, con resultados penosos. Lo mismo puede decirse de los guiones, adquiridos al peso; aunque muchos se deben a profesionales como Sal-



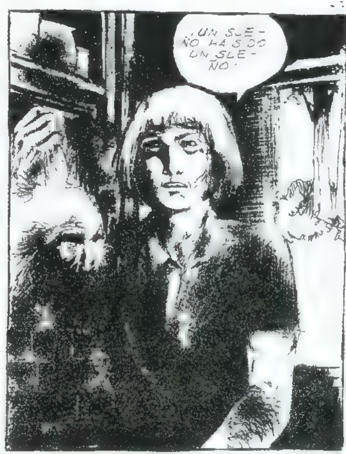
Página anterior, Viñeta de Joan Boix para ***Terror Gráfico*** y portada de ***Macabro***. Confeccionadas con prisa y pocos medios, las historietas de ***Horror*** y ***Horus*** resultan inevitablemente paupérrimas en todos los sentidos. Viñetas de F. Jiménez, al lado, y Ricard Castells, página siguiente; portadas de ambas publicaciones por Rafael Cortiella

vador Dulcet, Victoria Rodoreda o Eugenio Sotillos, están confeccionados a base de tópicos sin alma; ayunos de una interpretación gráfica adecuada, apenas proporcionan un entretenimiento digno. Recursos característicos de los dibujantes españoles de Warren como el raspado, la mancha o el intencionado feísmo resultan aquí fealdad pura y dura, incapaz de brindar siquiera la salvaje belleza del horror de barraca de feria, cándido y verdadero. El público no se deja engañar y transcurrido poco más de un año ***Terror Gráfico*** desaparece de los kioscos.

Ursus no se desanima y en 1974 lanza un nuevo título, ***Macabro***, con resultados más dignos. Anacrónicos, pero presentables: vuelve a echarse mano del material de Bardon Art que ya ofertasen ***Historias para no dormir*** y ***Dossier Negro*** en su primera etapa, repitiendo cubiertas y contenidos, por fortuna sin remontar páginas ni retocar viñetas. Carrillo, Alfonso Font, Fulgencio Cabrerizo, Leopoldo Sánchez, Badía Romero o José María Bellalta son firmas habituales, con trabajos que tienen ya unos cuantos años, cuyo grafismo convencional difícilmente puede competir con la modernidad de los autores de Warren. Con todo, se trata de historietas correctas, un alivio entre tanto subproducto como abunda en el confuso mercado de esos años. ***Macabro*** cambia pronto de orientación, y a partir del número veinte sustituye el terror por historietas del clásico italiano **Diabolik**, hasta que desaparece en 1977.

Uno de las cotas más bajas en esta sucesión de bastardos de ***Vampus*** la alcanza ***Horror*** (1973), publicada por Producciones Editoriales. La empresa, propiedad de Juan Fernández, es sucesora de Ferma, que en los años cincuenta publica una jugosa selección de cuadernos de aventuras. Con el nuevo nombre sus creaciones se inscriben de lle-

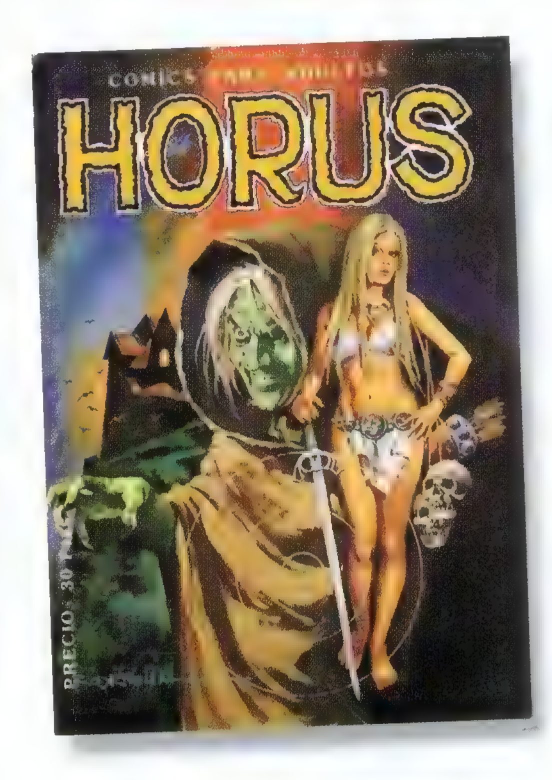




no en la serie B —cuando no en la Z— con títulos que imitan éxitos ajenos o difunden con franco descuido historietas extranjeras. Si hoy se la recuerda es por haber apadrinado la contracultural *Star* (1974), renovador soplo de aire fresco en una España que huele a cerrado. ***Horror*** luce cubiertas dignas, en las que profesionales como Joaquín Chacopino o Rafael Cortiella ofrecen la acostumbrada pareja "monstruo-chica ligera de ropa" repetida hasta la saciedad; los interiores corren a cargo de aprendices como Elías Urbez, Javier Mora o el prolífico Carlos Vila, que intentan seguir, con tristes resultados, el camino iniciado por Beà, Maroto, Alberto Breccia y otros consagrados. A título de curiosidad, señalar que aquí aparecen las primeras historietas de Ricard Castells, quien más tarde evoluciona hacia un cómic de orientación pictórica que gusta explorar los límites del medio, en ejercicios de alto voltaje artístico.

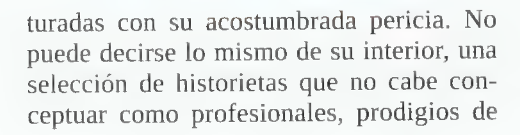
No contenta con perpetrar ***Horror***, Producciones Editoriales lanza en 1974 ***Horus***, con portadas correctas —la única partida en la que este tipo de editores invierte algo, a sabiendas de que es lo que vende— adquiridas mediante agencia, debidas a Rafael Cortiella o Boris Vallejo. En los interiores vuelven a encontrarse nombres habituales del circuito del saldo como Elías Urbez o Carlos Vila, junto a profesionales como Juan Bautista de Miguel en una de sus horas más bajas. Miguel es veterano autor radicado durante algún tiempo en Francia, donde realiza innumerables historietas de consumo; más tarde en España aparece su superhéroe **Mikros**, publicado por IMDE en la colección Python. Su trazo, aquí muy apresurado, se pone al servicio de escritores como Eugenio Sotillos, Peter Kapra (Pedro Guirao) o Enrique Sánchez Pascual, en anodinas historietas a caballo entre el terror y la ciencia ficción.

Parecido nivel tiene ***Zombie***, publicado por ediciones Petronio en 1973. Joaquín Chacopino, con una larga trayectoria a sus espaldas, es quien se encarga de ilustrar las cubiertas de los libros que publica esta firma comercial; lo mismo hace con este breve título de terror, consiguiendo unas portadas atractivas de puro chillonas e ingenuas, fac-









turadas con su acostumbrada pericia. No puede decirse lo mismo de su interior, una selección de historietas que no cabe conceptuar como profesionales, prodigios de fealdad a cargo de autores cuyos nombres es preferible dejar en el olvido.

El que tebeos como estos aparezcan, e incluso logren mantenerse, significa que la historieta todavía es, pese a haber retrocedido mucho respecto a décadas anteriores, un medio de ocio masivo con un mercado suficientemente fuerte como para aguantar tales subproductos; también evidencia la escasa exigencia de un público ayuno de formación estética. Y por supuesto constata que el terror está de moda, algo que acreditan películas, colecciones de bolsilibros e incluso de fotonovelas[2] consagradas al género, que terminan por codificar hasta el hartazgo todos y cada uno de sus lugares comunes, reduciéndolos a la categoría de iconos intercambiables hasta convertir lo que fuese genuina emoción en puro estereotipo.

En este proceso de vulgarización juegan un papel importante las publicaciones ***Páni-***

2.- Como ***Embeleso-Gótica***, publicada por Rollán desde 1972.

co (1972) y ***Escorpión*** (1973), las más longevas entre todas las nacidas a la sombra de Warren. A lo largo de diversas etapas, cambiando formatos y con prolongadas ausencias, ambos títulos sobrepasan el centenar de números, más que ninguna de las revistas de IMDE si exceptuamos ***Dossier Negro***. Los produce Vilmar Ediciones, especializada en tebeos destinados al circuito del saldo. En las numerosas ferias y mercados callejeros que entonces existen no faltan puestos dedicados a ofertar libros, revistas y cómics; para abastecerse, recurren a almacenistas que adquieren restos de edición, vendidos al público a menos de la mitad de lo que marca en portada. La mayor parte de empresarios optan por este método cuando no les queda más remedio, a fin de minimizar pérdidas; otros se deciden por él desde el principio, y en cuanto liquidan una pequeña parte de la tirada a través de los kioscos, entregan el resto a profesionales del saldo que se encargan de distribuirla. Vilmar, consciente de la poca calidad de sus productos, obtiene sus beneficios por este método, yendo a parar sus publicaciones a tenderetes y mercadillos de toda España. Sus bajos costes de producción le permiten obtener beneficios aun vendiendo a precio muy bajo, por lo que la aceptación o no por parte del comprador habitual de los kioscos apenas tiene importancia.



Se perpetúan así productos que en un mercado normal desaparecerían muy pronto. Vilmar mantiene cabeceras de todos los géneros —*western* con ***Caravana*** y ***Oeste*** (1971), bélico con ***Guerra*** o ***Sargento Tigre*** (1972), tarzánidos con ***Sambú*** (1971), etc.— que solo tienen en común lo precario de su confección, y que, pese a ello prolongan la vida de la empresa durante más de quince años. El terror es una de sus bazas, con ***Pánico*** y ***Escorpión*** a la cabeza. Dentro de lo modesto de sus planteamientos, no son de lo peor que se encuentra en este mercado de la pobreza. Confeccionados por dibujantes cuyo nivel no alcanza para ser contratados por agencias, y por profesionales en momentos de necesidad, se trata de historietas sin ambición que repiten una y otra vez los modelos impuestos por los títulos de Warren con pronunciado aroma a subdesarrollo.

Destacan algunos autores que con el tiempo consiguen superar este circuito del saldo, como Vicente Cebollo, responsable de muchos de los relatos de ***Escorpión***. Su estilo, afianzado con el paso del tiempo, bebe del de clásicos americanos como Reed Crandall, con un minucioso rayado que recuerda la estética del grabado, logrando efectistas claroscuros dentro de un acentuado realismo. Portadista de novelas populares, algunos de sus trabajos pueden verse en la última etapa de ***Dossier Negro***, cuando integrado en la agencia Creaciones Editoriales, su firma aparece con regularidad en publicaciones del Reino Unido. Mauvais, habitual en ***Pánico***, no es otro que Miguel Gómez Esteban en el declive de su carrera, poco antes de fallecer; Esteban Polls, que imita el estilo de su tío

Antonio Borrell, comienza en estas revistas una carrera prolongada durante años que le lleva hasta el mercado estadounidense; el mismo Borrell, en horas bajas, confecciona algunas historias para ***Escorpión*** cercanas a un *gore* en el que se le nota incómodo, lo mismo que sucede con otros de su generación como Juan Porredón o J. B. Miguel. A estos se suman otros como Carlos Vila, Puigagut o Elías Urbez, presentes en todas las publicaciones del circuito de la pobreza; Micosta (Juan Micó Costa), esforzado artesano en busca de un estilo propio que no tarda en conseguir; y noveles como Josep Mª Martín Sauri, colaborador destacado en la futura cabecera de Toutain ***Comix Internacional*** (1980), o Juan Mediavilla, creador junto a Miguel Gallardo del emblemático personaje *Makoki*, que en ***Pánico*** publica una versión del relato de Lovecraft *La declaración de Randolph Carter* tan esforzada como bisoña. Los guiones, que no brillan precisamente por su originalidad, corren a cargo de proletarios de la literatura como Salvador Dulcet, Manuel Gámez o Josep Mª Polls, que exprimen sin convicción todos los tópicos del género. Tanto las portadas de ***Pánico*** como las de ***Escorpión*** repiten a menudo, cuando no copian sin rubor, elementos aparecidos en ***Vampus***, ***Rufus*** o ***Dossier Negro***, destacando entre sus autores Manuel Breá, que a lo largo de medio centenar de obras da un exhaustivo repaso a cuanto icono terrorífico quepa imaginar, con trazo rotundo, eficaz y escasamente refinado.

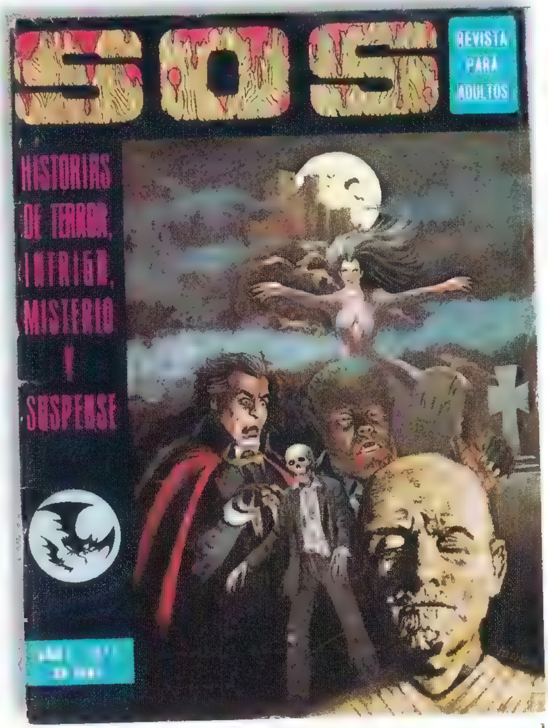
Aunque muy precarias, las cabeceras de Vilmar muestran cierto cuidado en su confección; culpables de codificar el género hasta el aburrimiento, también lo son, en menor medida, de proporcionar entretenimiento barato sin aspiraciones de ningún tipo. Con altibajos e interrupciones que pueden llegar a dilatarse cinco años, son la muestra más característica del horror fabricado en serie, respetables tebeos de usar y tirar conscientes de su escasa relevancia.

Con parecido horizonte estético el sello Maisal publica, en fecha tan avanzada como 1980, la breve cabecera ***Goecia***. La casa está se especializa en publicaciones populares que incluyen clásicos de prensa norteamericanos —**Buzz Sawyer**, **Johnny Hazard**, **Brick Bradford**, **Ben Bolt**— en ediciones que van de lo cutre a lo infame. ***Goecia***, como su hermana la revista de ciencia ficción ***Umbral***, está confeccionada por autores agrupados en el autodenominado Grupo Satori, más propios de un *fanzine* que de una publicación destinada a kioscos. Su repercusión es mínima, desapareciendo antes de cumplir un año.

Editorial Valenciana factura el título más interesante entre todos los que integran este horror de saldo. En 1951 lanza una revista, ***S.O.S***, con historietas de humor y aventuras confeccionadas por sus colaboradores habituales. Veinticuatro años más tarde, en pleno auge del terror, la empresa rescata el título



Los más longevos entre los hijos espurios de ***Vampus*** son ***Pánico*** y ***Escorpión***; abajo, una festiva portada de Chacopino para ***Zombie***; sugerente viñeta de Vicente Cebollo y cubierta de la publicación casi amateur ***Goecia***, aparecida en 1980



para bautizar una nueva publicación, ahorrando así los gastos de registro, en la línea impuesta por ***Vampus*** y compañía. Lo curioso es que muchos de los que confeccionasen el tebeo de los años cincuenta se encargan ahora de poblar de monstruos y pesadillas las páginas de la nueva cabecera, con estilo inevitablemente añejo.

La portada del primer número, aparecido en febrero de 1975, es toda una declaración de intenciones. Bajo un logotipo poco afinado en que, como es de rigor, las letras chorrean sangre, aparecen una momia, un vampiro, un muerto viviente, un licántropo y una hechicera que miran al lector desde un cementerio situado bajo un castillo gótico, sobrevolado por murciélagos, cuyas almenas se recortan a la luz de la luna: difícil concentrar más lugares comunes en menos espacio. Con una factura técnica correcta, lo tosco del motivo le acerca a la estética de la barraca de feria, en la que ningún exceso está de más, algo acorde con lo que se encuentra en sucesivas entregas.

Las historietas que incluye ***SOS*** proceden de tres fuentes. Están las encargadas directamente por Valenciana a propósito para la revista; otras llegan de la americana Skywald, que nutriese un tiempo las páginas de ***Dossier Negro***; finalmente, agencias como Selecciones Ilustradas proporcionan relatos de autores nacionales con algunos años a cuestas.

La nómina de colaboradores fijos es estable, con una mayoría radicados en Valencia. Entre los más prolíficos está Eduardo Vañó, el creador de **Roberto Alcázar**, que muestra su gusto por un terror "con mensaje" en ingenuos relatos donde abstracciones como la Muerte, la Tiranía o la Guerra tienen papeles protagónicos. Alejado del estilo naíf y tremendamente eficaz que caracterizase su obra principal, a ojos académicos es ahora mejor dibujante: respeta las reglas del realismo, aplica la mancha como hacen sus colegas en Warren, rompe la rígida composición de página, bebe de corrientes contemporáneas, etc. Lo cierto es que cuando ilustra los cuadernos de **Alcázar y Pedrín** —al menos los cuatrocientos o quinientos primeros, que no es poca cosa— su trazo es tosco, nada renovador y remiso a todo cambio, pero sintoniza perfectamente con la sensibilidad de un lector al que habla en su mismo idioma, y posee una cualidad de belleza salvaje que convierte en irresistibles las cándidas imágenes de sus portadas. En **SOS** gana en realismo canónico lo que pierde en sinceridad y frescura: ahora es un dibujante más, algo mediocre, mientras antes era un genuino fabricante de emoción en tebeos cuya intensidad pasa directamente de la viñeta a la víscera, sin estorbos racionales. El antiguo, e inconsciente, rey del Pop ha cambiado su corona por la integración en la ortodoxia. Los amantes del realismo ganan; la historieta primaria, *fauve* que diría un francés, pierde su más destacado representante.

Otro veterano con el que sucede algo parecido es Manuel Gago, responsable de grandes éxitos —**El Guerrero del Antifaz**, **El Hombre de Piedra** o **El Pequeño Lu-**



En página anterior, portada del n.º 1 de ***SOS***; en esta, viñetas de dos veteranos del tebeo clásico: Eduardo Vañó, arriba, y Miguel Quesada

chador, entre otros títulos— que, alejado durante diez años del medio, regresa con una serie de historias truculentas y fantásticas. Más apto para la aventura clásica que para el terror, su trazo se revela anacrónico, representante de un modo de entender la historieta a tales alturas caduco. Sus mayores virtudes —la inmediatez, el gusto por el melodrama, la movilidad, la frescura, el dominio de la secuenciación— desaparecen ante un deseo de resultar moderno que da al traste con sus mejores posibilidades. Incapaz de crear atmósferas, sus figuras parecen danzar en busca de una emoción que antes naciese espontánea y ahora resulta imposible evocar. Sus monstruos parecen salidos directamente del Tren de la Bruja, estrambóticos, grotescos, poco creíbles tanto para el lector como para el autor mismo. Gago intenta compensar su escasa convicción con la crudeza de unas imágenes que rebosan sangre, crueldad y un erotismo algo zafio, exhibiendo un espíritu transgresor que no puede evitar sonar impostado. Con todo, sus historietas mantienen una lectura fluida y amena, más de lo que puede decirse de otros.

El tercero de los clásicos que se integra en el equipo de ***SOS*** es Miguel Quesada, autor de muchas colecciones en la década de los cincuenta, entre otras **Pequeño Pantera Negra**, uno de los éxitos masivos del formato cuaderno. A comienzos de los sesenta ficha por Bardon Art, dedicando los siguientes años a facturar cientos de páginas para el mercado inglés, en especial historietas infantiles y de guerra. El trabajo rutinario, guiones con los que no se siente identificado, la repetición una y otra vez de los mismos temas... termi-









nan por provocar en el dibujante una crisis personal que le lleva a abandonar la agencia, hastiado de viñetas bélicas. Al contrario de lo que ocurre con Bermejo y Ortiz, con los que ha comparte estudio y amistad, sus historietas no seducen a Warren, por lo que debe buscarse la vida en mercados como el italiano o el alemán, además de facturar unos cuantos relatos de terror para ***SOS***, regresando así a Valenciana, la editorial donde diese sus primeros pasos como profesional.

El terror no es género del que guste especialmente. Su estilo elegante y sobrio se adecúa mejor a la aventura; con todo, sus historias en la revista muestran una solidez insólita para este tipo de publicaciones. Con impecable realismo, la incorporación de técnicas asociadas al género por los autores españoles en Warren, y un adecuado uso del claroscuro realiza historietas notables, como *El banquete*, de lograda ambientación medieval; *Noche de lobos*, relato licantrópico entre el horror y el folclore en el que muestra su dominio del paisaje; o *La piedra filosofal*, cuento demoníaco que adopta la estética del momento resuelto con ejemplar sobriedad. Pese a tratarse de trabajos alimenticios, sus aportaciones elevan el nivel de la publicación, ayudando a convertir a ***SOS*** en el más digno de los títulos que integran la serie B del horror gráfico nacional.

El apartado cómico corre igualmente a cargo de ilustres veteranos, encabezados por Antonio Edo, “Edgar”, colaborador de las revistas de Valenciana desde comienzos de la década de los cincuenta, recrea con su trazo firme y anguloso chistes e historietas de vampiros, momias, frankesteines y compañía con un humor fino y sin aristas que ocupa las contraportadas; a él se une poco más tarde Alfons Figueras con su *Humor con Shock*,



adquirida por Valenciana a través de la agencia de Toutain. Enrique Cerdán, otro histórico del tebeo infantil, se encarga de confeccionar algún episodio de acentuado tono erótico, lo que no deja de resultar chocante en autor de series tan inocentes como *La alegre tripulación del barquito Cascarón*.

Aparte de estos, el más interesante entre los asiduos de ***SOS*** es Pepe Moreno Casares, de quien aquí aparecen sus primeros trabajos, historietas de inspiración fotográfica de estilo muy europeo a las que incorpora un montaje sincopado, solarización de imágenes, abundancia de motivos psicodélicos y otros rasgos del *pop-art* que tienen su mejor expresión en relatos como *El tren* o *Vuelta al pasado*. Progresivamente su trazo se acomoda al predominante entre los españoles de Warren, entre los que acaba por integrarse, abandonando la publicación de Valenciana.

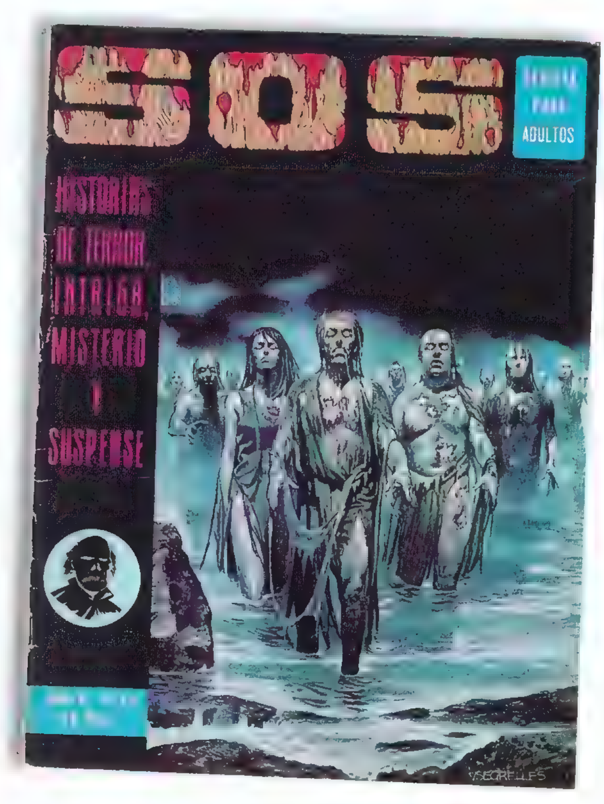
De la mano de Skywald ***SOS*** recupera algunos autores españoles ya vistos en ***Dossier Negro*** como Jaume Juez, Suso Peña, De la Rosa —con una notable adaptación de *El pozo y el péndulo* de Poe—, Alfonso Font, Joan Boix o Julio Vivas, interesante autor realista responsable de una personal versión del **Inspector Dan**. Hasta Carlos Giménez aparece fugazmente con *Estelar Story*, cuento cruel de trasfondo erótico proporcionado por alguna de las agencias que suministran a Valenciana.

Los guiones corren a cargo de Federico Amorós, Pedro Quesada o George H. White (Pascual Enguídanos), auténticos todoterreno con amplia experiencia en el *pulp* y el tebeo, que afrontan la última fase de sus carreras siguiendo como pueden el camino que marcan las publicaciones de Warren. Otros autores menores aparecen en ***SOS***, como Alfredo Elías, perteneciente a una generación amamantada por los cuadernos cuya carrera empieza cuando el formato desparece de los kioscos. José Ortiz no publica en la revista, pero cuenta con un clon que firma P. Mateu, cuyo vacilante estilo copia directamente al del célebre dibujante. Entre estos aficionados a las estéticas ajenas se encuadran también Enrique Puchades y Salvador Martínez, con historietas deslucidas, remedo de las de Maroto, Carlos Giménez, Beà y otros nombres de moda. Con el tiempo Martínez consigue salir del gueto del saldo, en títulos de humor erótico como ***El Cuervo*** (Iru, 1980) o ***Hara Kiri*** (Amaika, 1980).

Debutantes cuyo nivel apenas puede considerarse profesional son Isaac del Rivero, Leopoldo Hernández, J. Bermejo, cuya lí-

En la página anterior, portada de ***SOS*** con la dupla chica-monstruo en versión de Sebastiá Boada, y psicodélicas secuencias de J. Moreno Casares. Abajo, horror festivo y carnavalesco a cargo de Alberto Marcet, veterano autor vinculado durante largo tiempo a editorial Valenciana; en la página siguiente, los muertos surgen del mar en una efectista cubierta de Vicente Segrelles para ***SOS***





nea grotesca le acerca a ciertas propuestas del *underground*, o Manuel Granell, que décadas más tarde realiza la novela gráfica ***¡Cava y calla!*** (Desfiladero, 2022), recreación de la vida del combatiente republicano Marcelo Usabiaga.

Las cubiertas, proporcionadas por Selecciones Ilustradas, resultan modélicas en ese proceso de estandarización a que la multiplicidad de publicaciones conduce. Realizadas sin destino específico —de hecho, en muchas la parte superior está apenas dibujada, lista para insertar un logotipo— son perfectamente intercambiables, sin que aludan a ninguna de las historias del interior. El motivo más repetido, en veintiuna de sus veintiséis entregas, es el del monstruo y la mujer ligera de ropa. Terror adolescente de engendros y bikinis que por correcta que sea su factura técnica —a cargo de ilustradores como Salvador Fabá, Maroto,





José Antonio Domingo o el más prolífico, Sebastián Boada— acaba por resultar ridículo, con momias acechando chicas en ropa interior en el dentro de una pirámide, o una doble de la actriz Carmen Sevilla corriendo en camisón ante un regocijado vampiro melenudo. Para ser identificado el terror ya no precisa más que cualquiera de sus iconos, en un proceso de codificación y despersonalización al que acaban condenadas todas las mitologías de la cultura popular.

Los tintes eróticos del horror se acentúan a partir de 1976, con el dictador muerto y la censura retrocediendo comienzan los años del destape, cuando cine y revistas se llenan de desnudos en una profusión solo comprensible tras tanto tiempo de represión. Cabeceras especializadas en fotos de señoritas como *Lib* o *Emmanuelle* sin llegar a lo abiertamente porno, que todavía no está permitido, provocan un aluvión de imitaciones que revolucionan un kiosco dominado por estos renovadores aires de cachondeo y libertad. Las ventas de cómics se resienten al basarse en buena parte en el público adolescente masculino, que deslumbrado por un sexo recién descubierto prefiere gastar su dinero en las excitantes alegrías que las nuevas publicaciones proporcionan. Como consecuencia, los tebeos que resisten acentúan en lo posible los aspectos eróticos, hasta que un sello recién creado, Elviberia, da en el clavo publicando una serie de colecciones italianas que durante un corto período se van a convertir en las más vendidas, y no precisamente por su calidad.

Tebeos muy populares en su país, son productos ínfimos realizados por dibujantes que suelen limitarse a copiar viñetas de cuanta historieta se les ponga a tiro, de los *comic-books* de Marvel o DC a clásicos de prensa como **El Príncipe Valiente** o el británico **Garth**, atendiendo únicamente a crear hembras de descomunales pechos y curvas imposibles que intentan satisfacer las fantasías de sus lectores. Publicados en formato bolsilibro surgen en 1976 títulos como ***Paco Pito***, ***Shaft***, ***Hessa***, ***Tetis*** o ***Sade*** que adoptan disfraces multigenéricos para vender lo mismo, un erotismo más torpón que excitante. Tres cabeceras toman como pretexto el terror, ***Delirium***, ***Zara la vampira*** y ***Lucifera***, todas de gran éxito en su país.

Delirium, publicada originalmente por Ediperiodici, son episodios de crónica negra y terror que sin tapujo ni disimulo explotan el morbo con viñetas hoy imposibles que se complacen en mutilaciones, torturas, violaciones, sangre a tutiplén y escenas escabrosas que constituyen su razón de ser. Comparadas con este título, cualquiera de los horrores de saldo españoles resulta un prodigio de comedimiento, buen gusto y placer estético; en su momento la novedad triunfa, permaneciendo en los kioscos durante tres años.

Zara la vampira nace en Italia en 1969 de la mano de Edifumetto, consiguiendo un éxito espectacular a lo largo de sus más de

Las publicaciones italianas ***Zara***, ***Lucifera*** o ***Delirium*** aportaron una buena dosis de regocijo carnal para adolescentes a los kioscos de la Transición, directo y sin complejos, por más que en las cubiertas la censura siguiese haciendo de las suyas







trescientas entregas. Con dibujo descuidado y crecientes dosis de sexo, cuenta las andanzas de Zara en un siglo XIX donde abundan los prodigios —niños con cuerpo de araña, la resurrección del Simón Mago bíblico, faraones vueltos a la vida, etc.— en un clima febril que lleva a incluir desnudos femeninos una página sí y otra también, además del consabido festival de mordiscos y sangre consustancial al género. Con todo, se adivinan buenas ideas argumentales, lastradas por unas formas chapuceras y la omnipresencia de un sexo para adolescentes expuesto con envidiable desparpajo, naturalidad y humor, propios de una época menos pacata que la presente.

El más logrado de estos personajes de Elviberia es ***Lucifera***, creada en 1971 para Ediperiodici por Giorgio Cavedon y Leone Frollo. Aunque el nivel gráfico es de nuevo ínfimo, la saga es en sus mejores momentos un desopilante culebrón fantástico estructurado en torno a los amores de la diablesa del título con el doctor Fausto, y sus intentos de acabar con su rival Margarita. Por el camino, ésta tiene un bebé con cuernecillos fruto de su relación con un íncubo, Fausto se va a las Cruzadas para encontrar allí a Aladino y su lámpara, Satanás desvela el escondite de la espada de Sigfrido, Saladino es despellejado vivo por Godofredo de Bouillon, y Lucifera se encama con cuanto macho se cruza por delante, enfrentándose a monstruos, hechiceras o al mismísimo diablo en andanzas jalonadas una vez más por sangre a chorretones y desnudos a cascoporro. Una lástima, porque a despecho de sus aberrantes formas, el festival de imaginación desplegado pudo llegar a ser entretenimiento original y hasta digno. Claro que para eso sus intenciones y sus dibujantes tendrían que haber sido muy distintos.

A partir de 1979 la fortuna de estas publicaciones, que de terror apenas tienen el uso de la iconografía, decae por saturación en un mercado en que el sexo ya no llama la atención con la urgencia de antes. La pornografía ha sido legalizada y quien gusta ya no tiene que recurrir a subterfugios, lo que acaba por desterrar a Elviberia —una de las empresas más bizarras que haya conocido el cómic español— al limbo del olvido, aunque el tiempo haya convertido a ***Lucifera*** y sobre todo a la nazi devorahombres ***Hessa*** en iconos menores de nuestra cultura basura.







Bruguera se suma al terror en viñetas: portada de ***Morbo*** de Prieto Muriana, y miedo tolerado para menores: ***Alucine*** y el Frankenstein aparecido en ***Joyas Literarias Juveniles***. En pág. siguiente, Vañó enfrenta a su Hombre Muerte al mismísimo conde Drácula

No por ello este horror de tetas desaparece del mercado: ediciones Zinco toma el relevo divulgando productos italianos de Edifumetto confeccionados con similar desinterés y creciente zafiedad, como ***Horror*** (1977), ***Monsters*** (1983) o ***Sukia***, del mismo año[3], mezcla de porno y terror simpática en su misma desvergüenza; su carácter foráneo los sitúa fuera de los límites de este trabajo.

Las últimas publicaciones de este horror de saldo llegan a los kioscos en un momento en que el género ha decaído mucho, cuando la única revista que permanece es el ***Creepy*** de Toutain Editor. Una Bruguera cercana a su desaparición lanza en 1983 ***Morbo***, anacrónicos cuadernos que, tras cubiertas ilustradas por profesionales como Prieto Muriana o Rafael Cortiella, contienen relatos literarios a cargo de los autores de bolsilibros de la casa. Cada ejemplar incluye al menos una historieta, obra de habituales en otras publicaciones de serie B como ***Pánico*** o ***Escorpión***. Luis Montañá, Pedro Añaños, Miguel Gómez Esteban o A. Campillo no consiguen elevar el tono de una publicación que ofrece muy poco interés. En unos años en los que las revistas de cómics alcanzan un estatus cultural hasta entonces inédito, la iniciativa de Bruguera, propia de un tiempo subdesarrollado, está condenada al fracaso.

La misma editora es responsable, cuando ya se halla inmersa en la crisis que lleva a su cierre, de otro título de miedo presentado en color, ***Alucine*** (1985). Traducción de la publicación alemana ***Gespenster***, muy popular allí, incluye obra de dibujantes españoles como Tomás Marco, Miguel Quesada, Aurelio Beviá, Joaquín Blázquez, Fulgencio Cabrerizo o Ramón Escolano. Las cubiertas, hiperrealistas, debidas a ilustradores como el turco Ugurcan Yüce, son lo único netamente terrorífico de la publicación. En su interior los autores amoldan su estilo al requerido por la revista: línea limpia, de suaves contornos, muy luminosa, en las antípodas de la estética del horror, que pone imágenes a unos relatos fantásticos enfocados a un público infantil cuyo ánimo no se desea trastornar.

Ese mismo 1985 Bruguera intenta resucitar uno de sus grandes éxitos, la colección **Joyas literarias juveniles**, que durante la

3.- Tanto ***Horror***, que incluye personajes como Zora la vampira, Sepulkra o Belzeba, como ***Sukia*** constituyen notables éxitos comerciales, con 118 y 101 números publicados respectivamente.



década de los setenta trasladase a la viñeta cientos de novelas de aventuras, desprovistas, eso sí, de cualquier elemento mínimamente perturbador: una vigilante censura vela por ello. Con la desaparición del organismo la renacida cabecera pretende ofrecer lo que antes no pudo, y así su número uno se dedica al *Frankenstein* de Mary Shelley. Antoni Deu, un dibujante realista de firme trazo y agradables mañas, habitual de las revistas de Norma Editorial, realiza un impecable trabajo, aunque se muestra más atento a la fidelidad al texto que a evocar sus aspectos más terroríficos; Carlos Echevarría, en el guion, brinda una fiel adaptación de la novela, desentendiéndose de cuanto el cine aporta a excepción del clásico rostro de Boris Karloff. La iniciativa se frustra por la errática trayectoria de los últimos años de la empresa, y los siguientes números se limitan a reeditar viejos episodios de la etapa anterior, perdiendo todo interés.

En esta misma línea de miedo para adolescentes cabe encuadrar la efímera cabecera ***Ultramundo*** (MC Ediciones, 1987), traducción de historietas británicas publicadas originalmente por IPC Productions. Junto a otras de veteranos ilustradores como Eric Bradbury, responsable de **Max Audaz** y **Mytek el Poderoso**, se encuentran algunas series de autores españoles mezcla de ciencia ficción y horror: no en vano la colección se subtitula El Terror Futuro. Obra del prolífico José Ortiz, *Superviviente* discurre en tiempo postapocalíptico, con un muchacho vagando solitario en un mundo de zombis atómicos, ruina y destrucción; *El Hombre Muerte*, ilustrada por Eduardo Vañó Ibarra, enfrenta al protagonista, un piloto de carreras de rostro deforme como el Fantasma de la Ópera, con enemigos tan icónicos como el conde Drácula en historietas extravagantes muy del gusto del lector británico; mientras que en *Hormigas mutantes* Alfonso Azpiri actualiza el filme de Gordon Douglas *La humanidad en peligro* (1954) con un colorido alarde de bestias gigantes campando a sus anchas en uno de los siempre agradables festivales de destrucción masiva. Editada en formato *comic-book*, la publicación no consigue implantarse entre los lectores españoles, desapareciendo sin pena ni gloria antes de alcanzar la decena de entregas.

DEL TERROR Y LO FANTÁSTICO

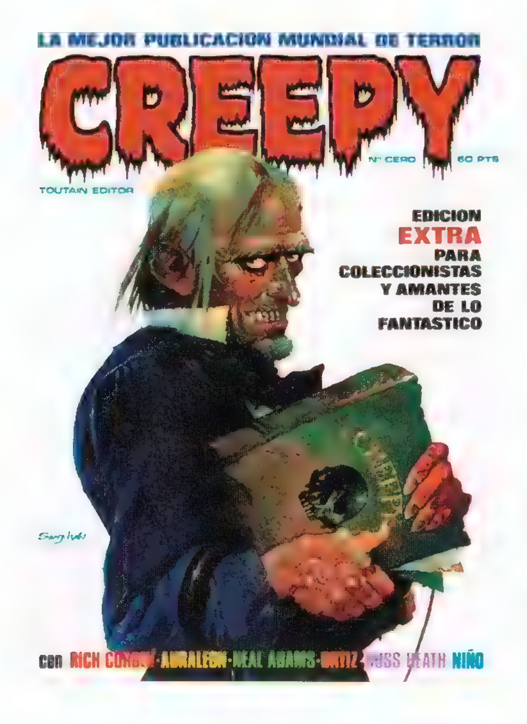
Contemplar hoy una cartelera cinematográfica de mediados en 1977 es una suerte de viaje en el tiempo. Una buena parte de las salas de estreno, sobre todo las dedicadas al llamado cine de arte y ensayo, proyectan películas de los años sesenta, o incluso anteriores, como si de novedades se tratase. Y lo son: desaparecida la censura, el público desea conocer lo que el Régimen prohíbe en su día, desde *Viridiana* (1961) de Buñuel a *El gran dictador* (1940) de Chaplin, pasando por *La naranja mecánica* (1971) de Kubrick, *Ser o no ser* (1942) de Lubitsch o *Satiricon* de Fellini (1969), decenas de títulos se rescatan en un breve período de tiempo, lo que para el cinéfilo viene a ser una fiesta continua.

Franco ha muerto hace dos años; el gobierno continuista de Arias Navarro es sustituido por el reformista de Adolfo Suárez, que convoca las primeras elecciones celebradas desde la Guerra Civil. La legalización de Partido Comunista en abril de 1977 es el último tabú que queda por romper, la Constitución se aprueba mediante referéndum en 1978, se inicia un período convulso en el que las novedades se suceden a diario. España se sacude el sueño forzado en que ha permanecido cerca de cuatro décadas, intentando a trancas y barrancas igualarse con los países de su entorno. Estamos en plena Transición, momento en que urge recuperar el tiempo perdido a marchas forzadas, no sólo en política, sino en todos los aspectos sociales y culturales. Incluyendo el cómic, por supuesto.

La historieta de autor continúa sin consolidarse, después de la desaparición de ***Drácula***, ***El Globo***, ***Zeppelin*** y ***Trinca***, que Buru Lan y Doncel sacasen al comenzar la década. Los últimos años de la dictadura han visto nacer un incipiente *comix underground* precario, mal distribuido y limitado, pero que destila novedad y ganas de ruptura con un pasado rancio, cuya primera expresión comercial es la revista ***Star*** (1974). Los tebeos de consumo de cierta calidad cierran uno tras otro. En ese momento de *impasse* en el que parece que el mercado permanezca en suspenso los kioscos reciben una publicación inusualmente presentada, en la que tras una impactante portada de Moebius (del que aquí aún no se conocen más que algunas aventuras de **Blueberry** firmadas por su alter ego Jean Giraud), el lector encuentra una mezcla de historietas antiguas y de rabiosa actualidad dirigidas al público adulto. ***Totem*** es su nombre; la cabecera editada desde Madrid por Nueva Frontera, que a despecho de los pronósticos más agoreros continúa acudiendo cada mes a su cita, da el pistoletazo de salida de lo que se conoce como el *boom del cómic* de los ochenta.

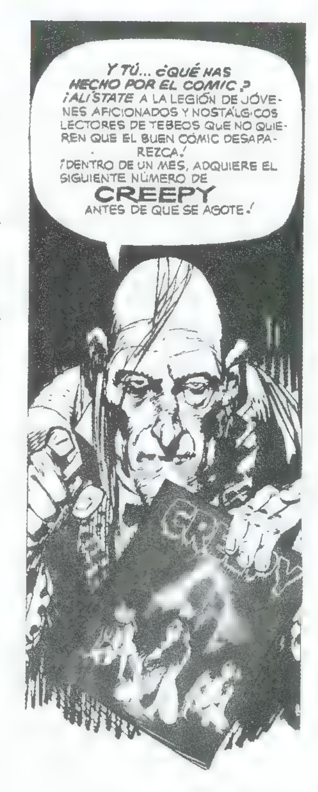
Igual que sucede con el cine, muchas historietas producidas durante las pasadas décadas han sido prohibidas por la censura. Además de dar a conocer a un montón de autores de los que el aficionado español no ha podido ver apenas nada, como el mismo Moebius, Enki Bilal, Sergio Toppi o Dino Battaglia, ***Totem*** rescata obras fundamen-





tales como la ***Valentina*** de Guido Crepax o *La balada del Mar Salado* de Hugo Pratt. La iniciativa tiene un éxito imprevisto y no tardan en surgir otras cabeceras pródigas en estéticas conexas con las tendencias de su tiempo. ***1984*** (1978) es la revista de ciencia ficción que Josep Toutain edita, según acuerdo con Warren en Estados Unidos; la cabecera que otorga mayoría de edad al *underground*, ***El Víbora***, nace en 1979 dirigida por Josep M.ª Berenguer, apadrinado por el mismo Toutain; Norma, siguiendo los pasos de este último, también se convierte en editora, compaginando su actividad como agencia con la publicación en 1981 de colecciones decisivas como ***Cimoc*** o ***Cairo***. A estas, que consolidan definitivamente la existencia de un cómic español concebido para adultos, se suman otras como ***Bésame mucho***, heredera de *Star* (1980); ***Comix Internacional*** (1980), publicación estrella de Toutain; la versión en castellano de ***Metal Hurlant*** (1981); ***Rambla*** (1982), editada por un grupo de autores que incluye a Carlos Giménez, J. M. Beà o Luis García; ***Vértigo*** (1982); ***Metropol*** (1983) y otras muchas, que durante unos años parecen traer una nueva Edad de Oro para la historieta en nuestro país.

¿Y el terror? Tras el cierre de ***Vampus***, ***Rufus*** y ***Vampirella*** a comienzos de 1977, aparte de algún agonizante título de saldo, solo concurre al kiosco un ***Dossier Negro*** dedicado a un público más popular, incapaz de competir con las nuevas revistas. La colaboración entre Toutain y Warren, hasta hace poco limitada a las actividades de la agencia, sigue funcionando a las mil maravillas; más aún cuando con ***1984*** el editor catalán cosecha gran éxito desde su primera entrega. Animado por el buen momento que atraviesa el mercado, decide rescatar la cabecera emblemática del americano, ***Creepy***. La idea es arriesgada: ***Vampus***, nutrida por las mismas fuentes, ha cerrado sus puertas hace poco por falta de ventas, y el terror ocupa ahora un segundo lugar tras una ciencia ficción cuya popularidad no hace más que multiplicarse con éxitos del calibre de *La guerra de las galaxias* (George Lucas, 1977). No está cla-



El *boom* del cómic de los ochenta se inicia con revistas como ***Totem*** y ***1984***, a las que no tarda en unirse ***Creepy*** con una primera portada para el número 0 de Manuel Sanjulián que el tiempo ha convertido en icónica. Página siguiente, secuencia de la historieta *¡Exorcismo!* guion de Luis Vigil y dibujo de Auraleón, ***Creepy*** n.º 1

ro que otro título de una temática que la viñeta ha exprimido hasta la saciedad durante los últimos años pueda resultar viable; con todo, Toutain se arriesga y lanza el número cero de ***Creepy*** en marzo de 1979.

En el breve período de tiempo que va de 1977 a 1979 se produce una sutil diferencia en el modo de consumir los tebeos. No es que haya variado el circuito de distribución, ni la forma de hacer, ni ningún otro rasgo básico, sino que el público general demuestra un interés por el medio antaño patrimonio exclusivo de los aficionados. Las causas son muchas: la labor efectuada por cabeceras como ***El Globo*** o ***Zeppelin***, que incluyen abundantes artículos sobre historieta, cine de género y otras variantes de la cultura de masas; la popularización, en selecta y creciente minoría, del arte *pop* de los sesenta; la publicación de decisivos libros teóricos; las secciones sobre dibujantes que cabeceras como ***Trinca*** o ***Vampus*** han ido publicando; los editoriales que revistas como ***1984*** incluyen tanto para prestigiar su propio trabajo como para potenciar el diálogo con los lectores…

La consecuencia es que, de modo incipiente, la consideración general sobre el cómic es más positiva que antes; tras años de menosprecio por parte de todos los sectores de la cultura, afirmar que se trata no de un pasatiempo infantil sino de un arte es algo que cada vez sorprende menos. El proceso culmina en los primeros ochenta, cuando media España aspira a ser moderna consumiendo para ello nuevo cine, nuevas músicas y nuevas viñetas, primera vez en nuestro país en que la cultura juvenil no es reprimida, sino potenciada desde instancias oficiales; la celebración del primer Salón Internacional del Cómic de Barcelona en 1981 y la apertura de las primeras librerías especializadas dan la puntilla a esta mutación, sutil pero profunda, que afecta decisivamente a la evolución de nuestros tebeos.

Todo esto tiene reflejo en el nuevo ***Creepy***. Desde un primer momento se presenta como algo mejor y sobre todo diferente, alejándo-







se cuanto puede de la sombra de ***Vampus***. Y eso que los contenidos son muy parecidos: las historietas proceden de Warren, con presencia de autores habituales como Ortiz, Auraleón, Russ Heath, el filipino Alex Niño o el cada vez más popular Richard Corben. Se incluyen, además, relatos ya publicados con presentación de sus autores, que comienza con nombres como Neal Adams, Reed Crandall o Josep M.ª Beà. En estas historias es donde mejor puede apreciarse uno de los primeros cambios respecto a publicaciones precedentes: la calidad de impresión es muy superior, lo que permite apreciar mejor la labor de estos dibujantes, algo que habla de un mayor respeto tanto hacia el lector como hacia el material tratado.

Por lo demás, durante su primer año de vida hay pocas sorpresas. La selección de historietas es muy cuidada, apostando por los españoles sin caer en repeticiones ni rutinas; las series se publican sin interrupciones, y la mayoría de autores son viejos conocidos del lector. José Ortiz continúa trabajando para el *magazine* americano, por lo que sus historias aparecen regularmente; lo mismo que las de Auraleón, presente en todas las











entregas; Martín Salvador prosigue con su costumbrismo atroz, plasmando macabrerías con una línea cada vez más clara; mientras Isidre Monés, abandonado su apego a la fotografía, factura trabajos frescos con un punto de humor negro. Félix Mas regresa con páginas procedentes de ***Vampirella***, con esa mezcla de horror y romance que es su especialidad; Moreno Casares demuestra su dominio de la secuenciación y puesta en escena en las que son sus últimas colaboraciones para Warren, y Luis Bermejo publica algún relato de ambientación histórica, género en el que se encuentra a gusto, realizado con solvencia y celeridad.

De Josep M.ª Beà, monopolizado por ***1984***, se recupera la excelente *El cuadro de la muerte*, en la que regresa una vez más a sus queridas referencias pictóricas, en este caso del Bosco y otros flamencos, con un guion propio en el que los seres de aquel artista invaden la realidad de quien los contempla, en alucinación psicodélica que permite gozar la faceta más *pop* del catalán en páginas deliciosas. Otro que aparece esporádicamente es Jesús Blasco, clásico del tebeo español, con una serie de trabajos realizados para Inglaterra en los primeros setenta. Con su realismo de gran vigor plástico, dramáticos



Durante su primer año ***Creepy*** apenas se diferencia de ***Vampus***. En págs. anteriores, secuencias Isidre Monés (*Un negocio floreciente*) y Luis Bermejo (*Paris la nuit*); en esta, bajo una portada de Enrich, regresa el Beà más libre en la historieta *El cuadro de la muerte*





Con la censura oficial ya desaparecida, ¿quién colocó púdicas braguitas en esta historieta de Jesús Blasco? Versión portuguesa (arriba) y española de la misma obra, destinada en origen al mercado británico

blanquinegros y línea académicamente perfecta aparece una adaptación inconfesa de *El corazón delator* de Edgar Allan Poe, junto a historias de horror erótico en las que Lady Godiva cabalga de nuevo desnuda, traviesa y orgullosa, o un grupo de *hippies* criminales ve interrumpida su orgía por un monstruo lúbrico que no deja títere con cabeza. Son cuentos descarnados y grotescos, lejos del atormentado estilo Warren, que en alguna ocasión aparecen curiosamente retocados con braguitas pintadas sobre los traseros originalmente desnudos[4]. Algo inusual en esos años del destape, en que semejantes prácticas parecen ser al fin cosa del pasado.

Poco después de cumplir su primer año comienzan novedades decisivas. Las historietas de Warren quedan en minoría; se incluyen páginas en color, con la serie de Corben *La bestia de Wolfton*; y aparecen las primeras producciones realizadas para la revista: *Historias negras*, de Alfonso Font, y una serie de evocaciones de figuras legendarias, la mayoría femeninas, obra de Esteban Maroto. Estas historietas abren un camino hacia trabajos más autorales, que convierten a ***Creepy*** en algo que sobrepasa sus orígenes como versión del *magazine* americano. Con el tiempo el material propio predomina, permitiendo a los autores facturar terror sin plegarse a gustos foráneos.

Ninguna de estas realizaciones puede ser encuadrada en el género de miedo. Resulta significativo el editorial con que la revista comienza su entrega diecisiete, toda una declaración de intenciones. Si hasta entonces el subtítulo era *la primera publicación mundial de terror*, ahora cambia a «...el cómic del terror y lo fantástico […] más adecuado al contenido. Porque en 1980 resultaría ingenuo pretender causar miedo a los lectores a través de un cómic. A nosotros nos interesa más resaltar todo lo que el terror encierra de fantasía. Con sus tópicos, sus mitos […] Quizá porque,

4.- «La edición original que hemos utilizado, a simple nivel de dato informativo, es portuguesa» se excusan el n.º 21. Pero consultada la publicación lusa editada por Portugal Press con el título ***Histórias eróticas***, compruebo que ninguna viñeta aparece censurada como en la española.

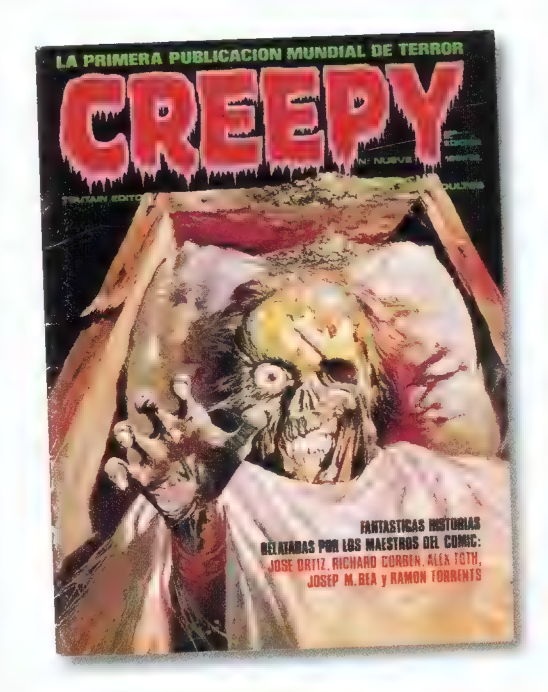


artistas al fin, lo fantástico nos permite un mayor lucimiento gráfico». Aunque suene a traición a sus orígenes, ***Creepy*** se abre a nuevas posibilidades, todo un acierto vista su trayectoria. Se constata que el terror ya no está de moda, por lo que cada vez es más difícil encontrar material con que rellenar las páginas; más aún cuando por su baja calidad, se rechazan muchas historietas de los declinantes *magazines* de Warren.

Historias negras, presente en ***Creepy*** a lo largo de mucho tiempo, muestra la madurez de Alfonso Font, autor de una prolífica obra agencial que aquí puede expresarse en completa libertad. Son relatos breves, de dos o tres páginas, unidos por un humor cruel que sirve al dibujante para denunciar el militarismo, la moral burguesa, el fanatismo vaticano, la pena de muerte, la dictadura o la codicia del capital. Por fortuna el mensaje no consigue ahogar la gracia de muchas de ellas, que acaban por resultar verdadero modelo de narrativa, con sobresaliente expresividad y puesta en escena. Más inclinado a la ciencia ficción, Font no llega a facturar ninguna obra de terror, si exceptuamos los trabajos de encargo de sus años mozos publicados en la primera etapa de ***Dossier Negro***.

Ya antes de comenzar con su serie mitológica, Esteban Maroto publica una historieta, *Dragón*, realizada a espaldas de Warren. Casi una reflexión sobre el género de espada y brujería tan grato al autor, dibujo y guion muestran una frescura ausente en sus realizaciones americanas. Cuando encara la primera de las historias de su nueva obra, *Salomé*, inspirada en la pieza de Oscar Wilde, por primera vez en mucho tiempo se le nota





a gusto dibujando, lo mismo que en las que siguen: *Dalila*, *Pentesilea*, *Salambó*, *Perseo*, *Paris*… Con ellas regresa el creador de *Cinco por Infinito* o *Wolff*, demasiado tiempo sumido en producciones rutinarias. La armonía gráfica es su primera preocupación, con un uso del lenguaje heterodoxo, aunque fluido, y una puesta en página de líneas puras y regusto clásico que bebe tanto del *pop* como del modernismo catalán o el *art noveau* en relectura completamente personal.

En 1958 la editorial Toray lanza una nueva colección de tebeos de aventuras, **Sigur el Wikingo**, con guion de M. Bañolas (Mariano Hispano) y dibujos de José Ortiz. Para cuando emprende su colaboración con Toray, Ortiz comienza a trabajar para Inglaterra a través de la agencia Bardon Art, con historietas que le mantienen alejado del mercado nacional durante mucho tiempo, encargos mejor pagados de lo que puede permitirse cualquier editor local pero escasamente gratificantes. Su nombre deja de ser familiar al lector de aquí, hasta que a principios de los setenta ***Vampus*** y otras cabeceras difunden sus trabajos para Warren. Para cuando aparece en la revista de Toutain es uno de los autores favoritos del público, no en vano el editor le dedica el segundo volumen de su colección Cuando el cómic es arte. Tanto la nostalgia por un tiempo ido como las ganas de reencontrarse con un tipo de historieta distinto al practicado durante los últimos años le llevan a resucitar a su personaje de Toray, que ***Creepy*** publica en entregas de siete páginas en color.

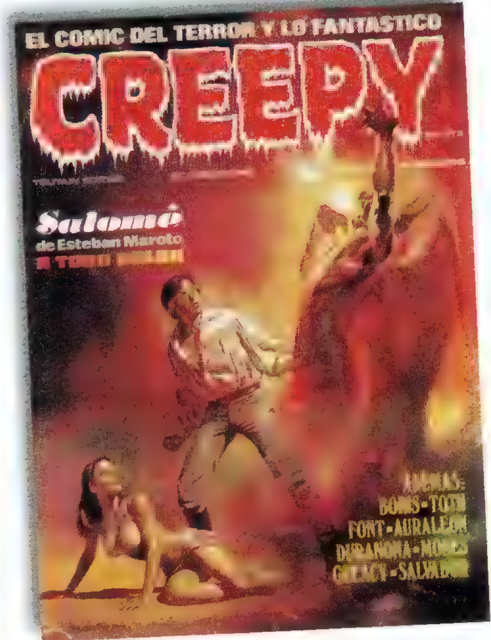
Sigur el vikingo cuenta una de las historias más arquetípicas que existen, la del príncipe destronado criado en los bosques ignorante de su origen que cuando alcanza la edad adulta lucha para retomar su verdadero lugar en el mundo, motivo de extraordinaria antigüedad que se repite a lo largo de los siglos y conoce su penúltimo avatar en el cuaderno de aventuras. Ortiz, autor también del guion en esta versión de 1980, sigue al pie de la letra los planteamientos de la serie original incluso en sus aspectos más ingenuos, repitiendo los personajes mil veces vistos —el héroe, el comparsa encargado de dar un toque de humor y la dama que es hija de su enemigo—, adaptando a su manera los primeros episodios de la saga.

Un dibujo más suelto y espontáneo que en sus trabajos para Warren potencia los





Págs. anteriores: en sus historietas para ***Creepy*** los autores gozan mayor libertad que en sus obras de encargo. Página 353, viñetas de *Historias negras*, por Font, y *Salomé*, de Maroto; pág. 353, *Sigur el vikingo*, feliz regreso de Ortiz al mundo del cuaderno de aventuras



aspectos fantásticos, para brindar un tono de fantasía heroica más contemporáneo; convierte al entorno en elemento dramático; y la dota de cierto aire tenebroso ausente en la original. Impecable ejercicio de estilo, hay que destacar su reivindicación del pasado en un momento en que, en voluntarioso intento de ser a toda costa adulto, el cómic español mira con recelo su propia historia. Ortiz demuestra con *Sigur* la vigencia de una forma de contar condenada al olvido, algo que muchos lectores, sobre todo los más entrados en años, no dejan de agradecer.

Junto a él, otros veteranos aparecen regularmente. Algunos a través de sus colaboraciones para Warren, como Martín Salvador o Rafael Auraleón. El primero evoluciona hacia un trazo cada vez más limpio, en espléndido contraste con la truculencia de unos guiones pródigos en cadáveres descompuestos, psicópatas, mutilaciones y otras lindezas; tras años repitiendo el mismo tipo de historias, Auraleón atraviesa una crisis personal de la que la misma revista se hace eco: «...se encuentra a disgusto con los guiones que le corresponden» —contestan a un lector que en la sección de correo advierte el descenso de calidad del dibujante— «y si tú los ves gráficamente iguales, eso quiere decir que su idea y contenido literario son también iguales. Auraleón está harto de guiones *standard*, [por eso] está en conversaciones con un guionista de la casa para crear su propia serie y poder romper moldes en cuanto a la puesta en página y el criterio estético»[5].

Continúa la publicación de historietas procedentes del *magazine* americano, con una cuidada selección que impide que nombres de segunda fila se cuelen aquí. Se opta por los más clásicos, practicantes de un realismo ágil y dinámico: Russ Heath, John Severin, Bill Draut, Ralph Reese, Alfredo Alcalá... además de Corben y Bernie Wri-

---

5.- ***Creepy*** n.º 24, respuesta a la carta de José Escudero en la sección *Tus páginas, lector.*



ghtson en su rol de superestrellas; Will Eisner, de quien se publica la serie *Vida en otro planeta*, completa la oferta norteamericana. Menudean las de autores españoles, tanto de importación como realizadas para la revista: aparece un relato de Víctor de la Fuente destinado al mercado francés; otro de Manfred Sommer, que en esos momentos publica en las revistas de Norma Editorial; una heterodoxa versión del cuento de Bram Stoker *La casa del juez* a cargo de Mariel Soria y Andrés Martín de grafismo inusual en la revista; debutan promesas como Miguel Anxo Prado con un episodio de ambiente lovecraftiano, o los ganadores del concurso de historietas que la revista convoca con gran éxito, alguno devenido profesional, caso de Rafa Negrete o Eloy Luna.

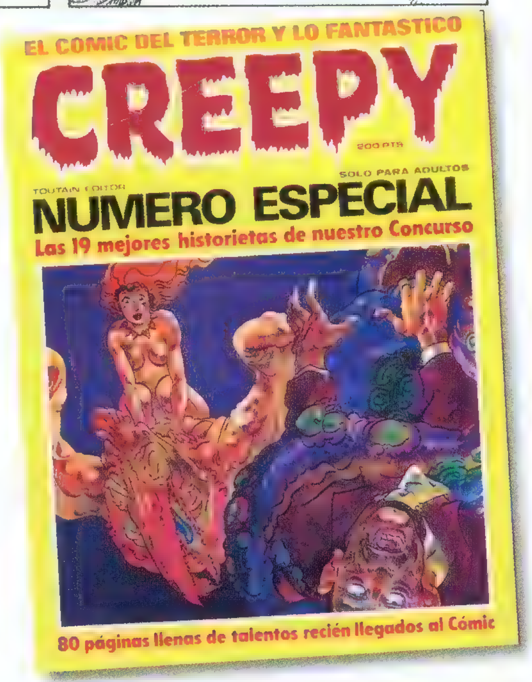
El academicismo de Vicente Segrelles, en pág. 354, o Martín Salvador, en la siguiente, contrasta con estéticas nuevas que traen tanto Mariel Soria (arriba) como las lovecraftianas incursiones de Rafa Negrete, ganador del concurso convocado por la revista

Se potencia el contacto con los lectores, tanto con unos editoriales que plantean temas de actualidad como a través de una sección de correo transformada en páginas de infor-

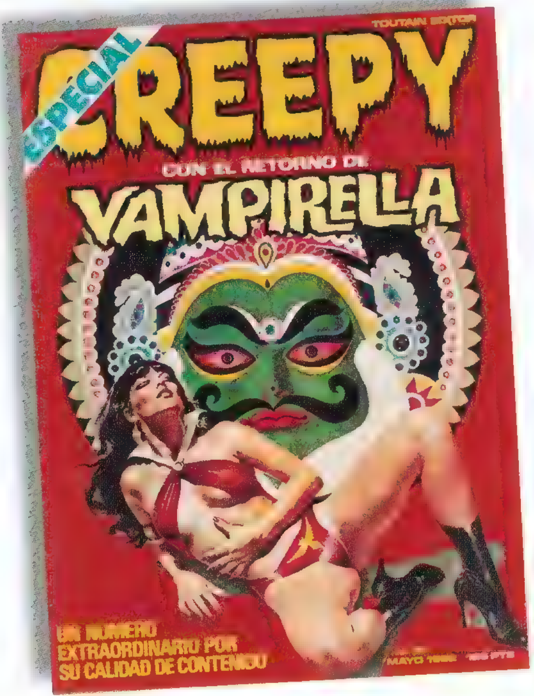
mación y entrevistas[6] sobre cómic y medios conexos confeccionada con entusiasta eficacia por Marc Ordóñez y Miguel Ángel Barral, que toman el relevo de Manel Domínguez. Éste, imprescindible hombre para todo de la editorial, inicia una sección consagrada al cine en la que muestra su fijación por el terror más clásico, para gozo de mitómanos provectos; los rescates de historietas se amplían presentando guionistas además de dibujantes, en un intento de sacarles de la segunda fila a la que siempre se han visto relegados. Todo esto, junto a una oferta cada vez más variada, otorga a *Creepy* un sello muy personal, ausente en los anteriores títulos de terror, en la que lo único que desmiente su voluntad innovadora son las portadas, de idéntico planteamiento y formas a las de todas las revistas de miedo de los últimos años. Enrich, con su realismo fotográfico, Richard Corben, el siempre eficaz Sanjulián o la relamida épica de Boris Vallejo, son los más repetidos; irreprochables técnicamente y aplaudidos por muchos lectores, no reflejan el cambio sufrido por una publicación que en menos de tres años trasciende con creces el modelo del que partiese. Aunque sea a costa de renunciar a ser exclusivamente de terror, en sentido estricto. Muchas cartas reflejan su disgusto por esta

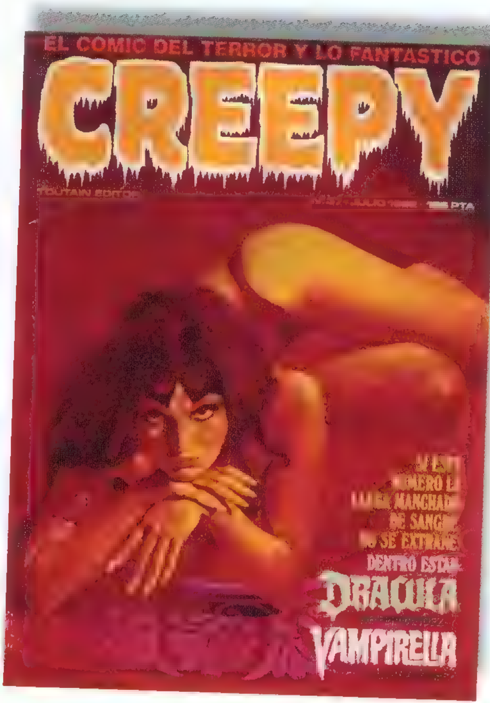






6.- Incluyendo luminarias como Vincent Price, Forrest J. Ackerman o Ray Harryhausen.





decisión; la casa se defiende explicando la ausencia de material del género en el panorama de la historieta mundial. Razón no les falta, y por mucho amor que le tenga uno a los vampiros, licántropos, criptas, cementerios y castillos góticos, hay que reconocer que a estas alturas el tema presenta signos de agotamiento. Con todo, transcurridos cerca de tres años en los kioscos se incorporan algunas series plenamente inscritas en el miedo más clásico.

Aunque Pepe González ha dejado de dibujar *Vampirella* hace tiempo, todavía quedan cerca de doscientas páginas suyas inéditas en España. Toutain, que no quiere ni oír hablar de los otros continuadores de la extraterrestre de Drakulón, se decide a rescatar cuanto queda por conocer para satisfacción de muchos lectores, que reencuentran así tanto un cómic que adoran, publicado en el blanco y negro original, como una estética plenamente conexa con esa añorada Edad de Oro del género que se viviese en los primeros años setenta.

Y es que respecto a entonces las formas han cambiado. La mayor parte de dibujantes españoles que colaborasen con Warren ya no están; con ellos, esa estética oscura de la mancha, el raspado, la copia fotográfica, el intencionado feísmo, tan característicos del momento, se han esfumado. Los que quedan, los Ortiz, Bermejo o Martín Salvador, optan por un trazo más limpio que pone mayor énfasis en el realismo, la ambientación y el movimiento que en la consecución de las opresivas atmósferas de antaño. Saturados de nuevas técnicas, regresan a un academicismo más sabio, menos efectista, más dinámico.

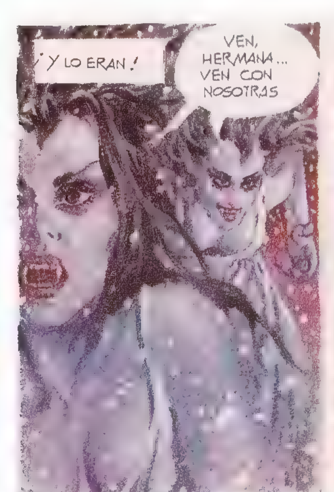
Paradigma de estos nuevos tiempos es el personaje de mayor éxito de ***Creepy***, que no pertenece al terror ni a lo fantástico. Se trata de *Torpedo 1936*, la creación de Enrique Sánchez Abulí y Jordi Bernet devenida clásico de nuestra historieta. No pocos lectores se oponen, argumentando que su tono entre la serie negra y el humor más salvaje no es propio de la revista; con el tiempo, hasta los más remisos quedan conquistados por ese gánster macarra y *cool* cuya existencia se prolonga muchos años, abandonando las

páginas de ***Creepy*** para habitar en otras cabeceras hasta obtener la suya propia. *Torpedo* crea escuela, y su influencia se deja sentir durante mucho tiempo: el humor brutal propio de Abulí, con esos diálogos cortantes y cínicos, se repite en numerosas producciones de la época, lo mismo que la forma de manejar el pincel de Bernet, seca y precisa, que contagia a dibujantes tan consolidados como José Ortiz o Joan Boix.

A *Torpedo 1936* y la *Vampirella* de González se une pronto otra que lleva a ***Creepy*** a un tiempo de esplendor: la adaptación de *Drácula* que en las páginas de color publica Fernando Fernández a lo largo de más de un año. En un alarde de inmodestia propio de la casa, el editorial que la presenta califica la serie como «la más importante producción del cómic español hasta nuestros días». Que sea preciosista en sus formas, innovadora en su técnica y efectista en su resultado no puede negarse; de ahí a desechar en su nombre ochenta años de historietas anteriores, media un abismo. Íntegramente realizada al óleo, es emblemática de un modo de entender el medio, de un perfeccionismo apabullante, y representa un hito en nuestra historieta de terror. Con sus luces y sus sombras, como es natural.

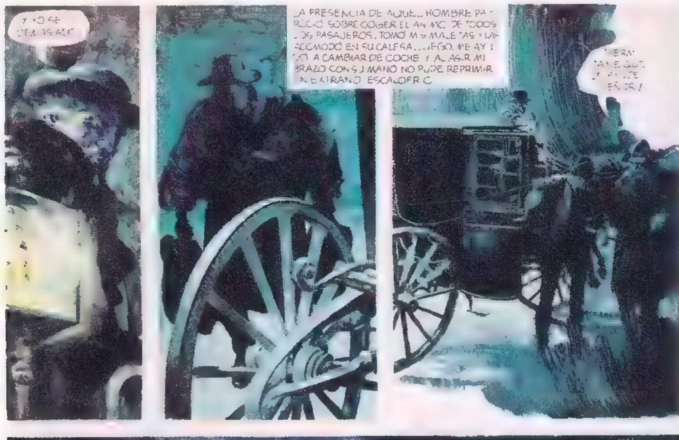
Fernández se incorpora a Selecciones Ilustradas muy joven, poco después de la fundación de la agencia. Dibujante de base, de los que desde los comienzos más modestos consigue hacerse un nombre internacional, su trayectoria es similar a la de tantos autores: tebeos de consumo para el mercado francés, páginas bélicas y de romance para el británico… Pronto compagina la historieta con la ilustración, campo en el que su estilo de inspiración fotográfica y trazo preciso le proporciona numerosos encargos. Por entonces realiza sus primeras exposiciones, actividad que nunca abandona, a la vez que factura para la editorial Afha una serie de libros juveniles en los que combina cómic y pintura en mezcla inusual de resabio *pop*. Cuando Toutain comienza su colaboración con Warren, Fernández realiza para el americano una serie de historietas sobre las que conserva tanto los derechos de reproducción como los originales, algo contrario a la práctica común; Toutain le dedica uno de los volúmenes de su colección Cuando el cómic es arte, privilegio reservado a los más consagrados de la agencia, con la que, a pesar de ir por libre desde hace tiempo, sigue manteniendo excelentes relaciones.

El terror canónico de los años setenta alcanza su cima cuando coinciden en ***Creepy*** dos ilustres chupasangres: la Vampirella de Pepe González y la espectacular versión de Drácula que Fernando Fernández realiza entre 1982 y 1983











conde, las del viaje marítimo que transporta a Drácula hacia Inglaterra, el deambular de una Lucy vampirizada por las calles de la ciudad, están resueltas con soltura, sin vacilaciones, vivas y dinámicas pese a lo ingrato de la técnica escogida.

La magia se rompe cuando la acción se vuelve más reflexiva, entre diálogos y tiempos muertos. Por un lado, distancia mucho que todos, hombres y mujeres, exhiban físico de supermodelos, inexpresivos de puro perfectos; con depurada técnica hiperrealista, la continuada inspiración fotográfica resta a los personajes cualquier atisbo de naturalidad. Como en una fotonovela, las figuras posan frente a la cámara, frías, difíciles de creer, incapaces de provocar empatía. En cierto modo el detallismo de las viñetas impide que la narración avance, entretenido como queda el lector descifrando los encantos de cada una antes de pasar a la siguiente. Los largos diálogos, pronunciados por unos rostros congelados, se hacen tediosos, deseando que vuelva pronto esa oscuridad donde la historieta recupera fuelle, con imágenes poderosas que hagan olvidar anteriores excesos. Es en la tiniebla, el movimiento y la iluminación donde encuentra *Drácula* sus mejores momentos; en la complacencia esteticista y el amaneramiento tiene sus peores enemigos.

Genial como desfile de impactantes ilustraciones, frustrante como historieta, cabe encuadrar el *Drácula* de Fernández en el tebeo-pintura, mixtura que cuenta con cierta tradición, practicada entonces, aunque desde parámetros muy distintos, en publicaciones

Para ***1984*** realiza *Zora y los hibernautas*, con un color y una técnica que anticipan su obra para ***Creepy***.

El comienzo de su adaptación de *Drácula* es espectacular. Las páginas derrochan vigor, con unas sombras que amenazan apoderarse de la escena entera; con pincelada suelta y audaz recrea la atmósfera ominosa que convierte en única a la novela original. Los paisajes, los interiores de lúgubre iluminación, las gárgolas, los muros, todo contribuye a crear un aura sobrenatural. Se agradece que se siga fielmente el curso de la obra de Stoker, aunque los textos son excesivos, con cartuchos y bocadillos que se comen las viñetas, pero en conjunto resultan impecables. Lo mismo cabe decir de cuantas secuencias requieren la tiniebla para poder contarse. Las escenas en las que la diligencia se dirige hacia el castillo, las de Harker descendiendo a las criptas para acabar con el



Poco antes de que Warren cierre sus puertas ***Creepy*** publica la última de sus series, *La zorra*, fantasía oriental ilustrada con singular tino por Luis Bermejo, uno de los autores españoles más asiduos en las publicaciones de la casa radicada en los Estados Unidos

como ***Madriz*** (1984) o ***Medios Revueltos*** (1988). Esta tendencia valora más la belleza de cada viñeta, concebida como un cuadro, que su función narrativa, a la que presta un interés secundario. Muy estimada por licenciados en Bellas Artes, asiduos de galerías y lectores de tebeos con mala conciencia, no lo es tanto por quienes siguiendo a Eisner entendemos el cómic como arte secuencial destinado a provocar emociones. Algo que esta obra, técnicamente irreprochable y visualmente embriagadora, consigue solo a medias, lastrada por la perfección misma de sus imágenes.

La última serie procedente de Warren que ***Creepy*** incluye en sus páginas es *La Zorra*. Tras un primer episodio que dibuja José Ortiz, Luis Bermejo se encarga de los nueve restantes. El guion de Nicola Cuti desarrolla un tema mitológico del folclore chino, el de las mujeres que pueden convertirse en zorro; a medio camino entre la brujería y la licantropía, es motivo repetido en cuentos populares a lo largo de varios siglos. Un punto de partida inusual beneficiado por el tratamiento de relato genérico sin pretensiones de la narración. La acción se desarrolla en varias partes, según los tópicos más arraigados en la mente occidental: narrativa tan netamente *pulp* no necesita más. La primera, ambientada en un pasado legendario, la protagoniza una princesa de la corte imperial entre lujos y crueldades; la segunda, más longeva, transcurre en los convulsos comienzos del siglo XX, cuando el imperio se derrumba, con una aventurera que frecuenta los barrios bajos de Hong Kong y Shangai, sin que falten piratas que navegan en juncos, fumaderos de opio, orondos señores de la guerra y tumbas repletas de soldados hechos de arcilla.

Olvidadas sus veleidades *battaglianas*, Bermejo desarrolla un trabajo sobresaliente, sobre todo en las entregas iniciales, en las que con depurada sencillez otorga vida a los bosques nevados, los esplendores palaciegos o los abarrotados muelles fluviales. Maestro del claroscuro, la movilidad y el paisaje, consigue su mejor historieta entre las muchas que confecciona para Warren, ayudado por un guion original en el que se agradece que, por una vez, el protagonismo femenino no desemboque en el acostumbrado espectáculo para *voyeurs* adolescentes.

LA VIDA DESPUÉS DE WARREN

En su número cuarenta y siete el editorial de ***Creepy*** anuncia el cierre de Warren[7]. Aunque en los ejemplares previos, como en los inmediatamente posteriores, proliferan sus historietas, el hecho apenas afecta a una revista que hace tiempo abandonó su dependencia del modelo americano. Entre los últimos trabajos



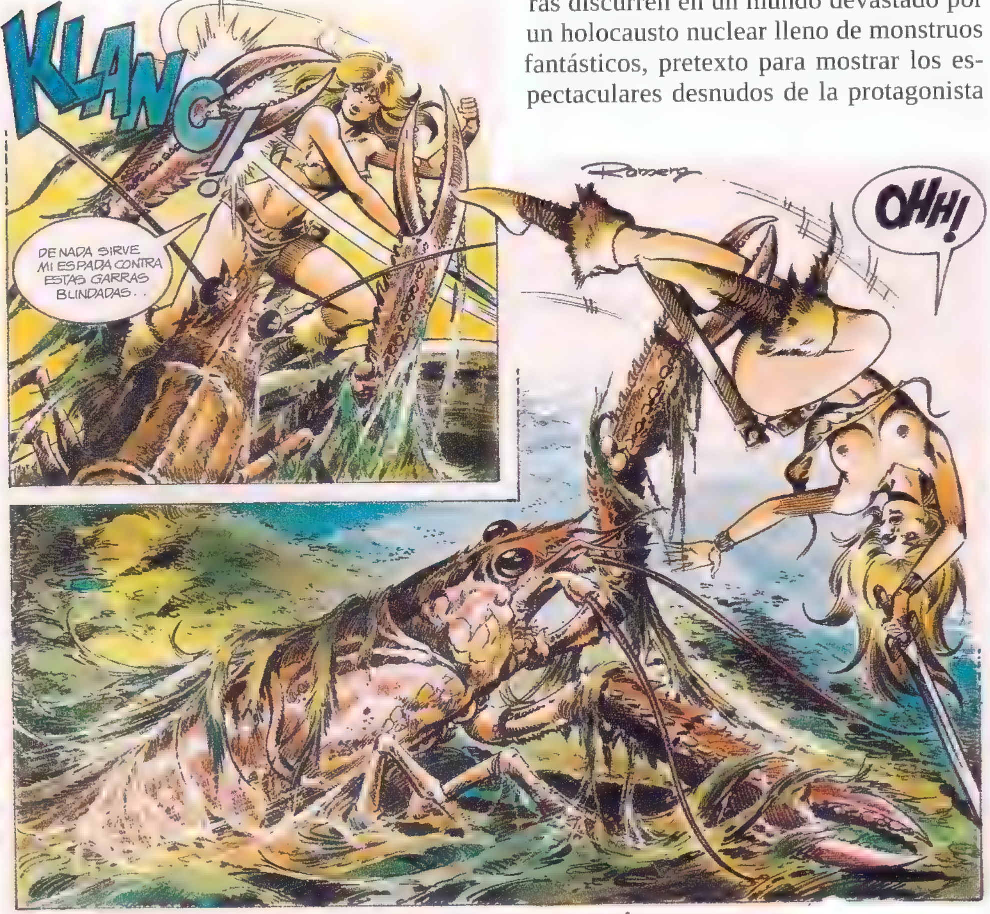
Tras un largo período de trabajos rutinarios, Auraleón recupera su pulso en obras como *La máscara de la Muerte Roja*; en pág. siguiente, Axa, perdida en un mundo devastado por la bomba, enfrenta sin inmutarse una colosal cigala

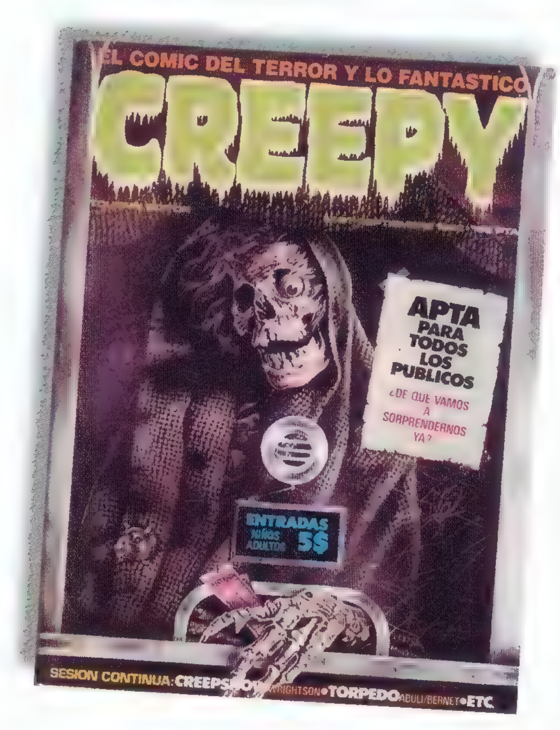
que la editora yanqui proporciona destacan algunos de Auraleón, una versión de *La máscara de la Muerte Roja* de Poe, y *Nessie del lago* en torno a la criatura del lago Ness. En ellos recupera el pulso hace tiempo perdido, olvidándose de insulsos modelos y primeros planos inexpresivos para brindar una puesta en página novedosa, con una convicción inexistente en sus años de rutina. El proceso culmina con una serie de producción propia, *Viaje al infierno*, odisea en el espacio atormentada y claustrofóbica que representa su obra más conseguida. Para ilustrar el guion de Carlos Echevarría —veterano escritor habitual de Selecciones— Auraleón se sirve de un estilo de cortantes claroscuros más sobrio de lo acostumbrado; con un dibujo inusualmente limpio consigue evocar la sensación opresiva y enfermiza que la historia requiere. Terror morboso e introspectivo, la inmersión en la locura del último de los tripulantes de una nave varada en el espacio se sirve en forma de *flashbacks* que ilustran la progresiva decadencia del protagonista hasta su completa destrucción. Una vez culminada, Auraleón abandona Selecciones Ilustradas, la que durante muchos años fuese su casa, y deja de dibujar historietas hasta su temprana muerte en 1993.

1.- En febrero de 1983 la editorial se declara en quiebra, tras cortar sus publicaciones pocos meses antes.

Martín Salvador continúa ofreciendo su siempre grato clasicismo, mientras abundan dibujantes argentinos como Leo Durañona, Mandrafina, Gustavo Trigo o Alberto Macagno, autores de gran calidad que representan una forma diferente de hacer las cosas no siempre apreciada por el lector español. Mención aparte merece Alberto Breccia, que tras un par de historietas de inusitada audacia plástica —*Miedo* y *La pata de mono,* adaptación del cuento de W. W. Jacobs— publica junto al escritor Norberto Buscaglia su personalísima versión de *Los mitos de Cthulhu*. Pese al prestigio del autor resulta una decisión arriesgada, al tratarse de una historieta experimental cercana a lo abstracto, expresionista, oscura y difícil para quien no guste los hallazgos de la vanguardia. Como puede verse en el correo del lector, es mal recibida por el público de la revista, poco dado a la innovación, menos aún cuando se presenta cruda y sin concesiones como en esta obra maestra que el argentino facturase tiempo atrás, en 1973, con destino a la revista italiana ***Il Mago***.

En su busca de nuevos contenidos, ***Creepy*** ofrece otros nombres más del gusto de los lectores como Neal Adams, con una particular versión de *Frankenstein* que incluye apariciones estelares de Drácula y el Hombre Lobo; Bernie Wrightson, llevando a la viñeta los cinematográficos episodios de ***Creepshow*** (George A. Romero, 1982); o Enric Badía Romero, que retoma a su personaje *Axa*, realizado para el mercado británico, con una historieta a color dibujada expresamente para la revista. Sus aventuras discurren en un mundo devastado por un holocausto nuclear lleno de monstruos fantásticos, pretexto para mostrar los espectaculares desnudos de la protagonista



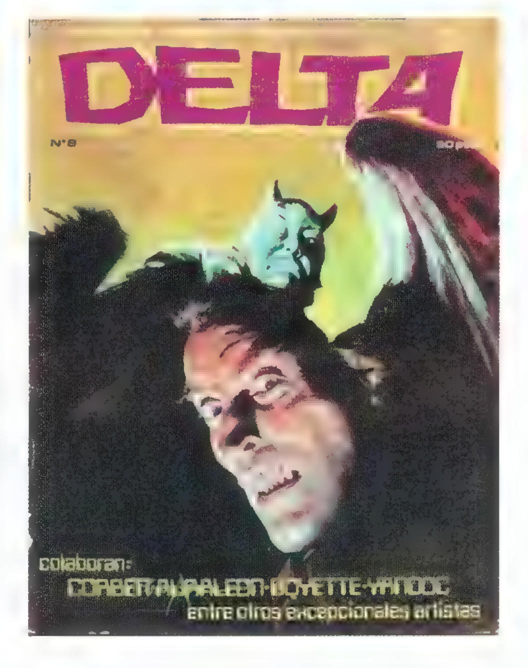


Dos cubiertas de aire cinematográfico: ***Creepy***, con la adaptación de *Creepshow* que Bernie Wrightson publica en la revista; y ***Delta***, con el demonio del *Fausto* de Murnau y el *Drácula* de Lee inspirando al ilustrador Albert Pujolar

en ejercicio onanista muy aplaudido por un sector del público. Enric, que además de *Axa* ilustra en el Reino Unido las tiras diarias de **Modesty Blaise**, es hermano de Jordi Badía. Ambos conocen a Toutain en el comienzo de sus carreras, cuando coinciden en editorial Símbolo, una factoría de cuadernos de aventuras que no consigue situarse en el mercado. Amigos de juventud, tanto Jordi como Enric se integran en el equipo de Selecciones desde sus inicios, antes de emprender rumbos independientes.

Creepy supera su número cincuenta, que celebra con una simpática portada de Sanjulián en la que aparecen todos los personajes de la revista. La producción de Toutain crece exponencialmente, incluyendo una línea de álbumes derivados de la revista. **Feria de monstruos**, de Bernie Wrightson; **Mujeres fantásticas**, de Esteban Maroto; **La Cosa del Pantano**, del mismo Wrightson; el recopilatorio **Homenaje a Edgar Allan Poe** o diversos títulos de Richard Corben que son los superventas de la casa. Cada mes de diciembre, además, publica su almanaque navideño, recuperando una antigua costumbre que el seguidor agradece.

Este pequeño *revival* del género provoca algunas imitaciones, como ocurriese con ***Vampus***. La editorial Valenciana lanza en 1980 la segunda época de ***SOS***, que reedita muchas de las historias de la original —autores como Gago, Vañó o Quesada ya no trabajan allí— además de recurrir a firmas noveles que imitan como pueden las producciones de Warren. No contenta del todo, Valenciana perpetra en 1984, poco antes de cerrar, una tercera etapa dedicada a la ciencia ficción que roza lo bochornoso; comprensiblemente no pasa de tres entregas. No son los únicos títulos del mercado del saldo que conocen segunda vida a rebufo de la revista de Toutain: ***Pánico*** y ***Escorpión***, de Vilmar, despiertan de su letargo de varios años con los ínfimos parámetros de siempre, sobreviviendo gracias a los mercadillos callejeros hasta 1986.



Al margen de este circuito de la pobreza aparece ***Delta*** (1980) publicada por Gyesa/ediciones Zinco, que mezcla antiguo material de Warren y Skywald con historietas foráneas de ciencia ficción de distinta procedencia. Si no original, es al menos un buen tebeo popular, en la línea de ***Dossier Negro***, digno pero incapaz de competir con las nuevas cabeceras que dominan el mercado en los ochenta.

La producción autóctona se convierte en mayoritaria en ***Creepy***, con autores como Amador García o Joan Boix que publican asiduamente, junto a otros que lo hacen de forma más esporádica. Entre estos hay que nombrar a Eduardo Feito, agradable dibujante realista dado a conocer en ***Trinca***; Suso Peña, del que se rescatan sus contadas colaboraciones con Warren; Federico del Barrio en los comienzos de una carrera desarrollada bajo patrones completamente opuestos; José García Pizarro, madrileño de amplia trayectoria que comenzase en la revista ***Chicos*** en 1954; Manel Ferrer, dedicado al humor erótico con personajes como *Manolo e Irene* muy populares en los ochenta; o Florenci Clavé, catalán residente en Francia durante muchos años, de un realismo fotográfico oscuro y espeso técnicamente irreprochable, de quien se publican una serie de inquietantes historias destinadas en origen para el editor Dargaud.

Dibujante de Selecciones de carrera arquetípica —historietas de todo género para países europeos, apertura al mercado americano con trabajos para Gold Key y Skywald— Amador García representa al trabajador de oficio, de estilo realista clásico, sin una personalidad especialmente acusada pero capaz de afrontar satisfactoriamente cualquier encargo. Para ***Creepy*** factura una serie de adaptaciones de relatos del siglo XIX de Dumas, Chejov, Mérimée





y sobre todo Guy de Maupassant. Realizados con vigor, comedidos y sin alharacas visuales, son cuentos de un horror introspectivo en los que se hace difícil distinguir la realidad del ensueño de sus desequilibrados protagonistas. Con guiones propios, Amador los transcribe tal cual, con un lenguaje convencional, sencillo y conciso, un relax entre tantas audacias plásticas.

También Joan Boix recurre a venerables fuentes en algunas de sus colaboraciones para ***Creepy***. Poe con el señor Valdemar; *¿Qué era aquello?* de Fitz James O´Brien, Bécquer y *La cruz del diablo*, o *El hombre que ríe* de Victor Hugo sirven de inspiración a unas historietas de lenguaje inquieto en las que el autor intenta ir más allá, buscando nuevas soluciones narrativas sin abandonar las convenciones del realismo. Con un manejo dramático de la luz, destacan sus versiones de *La metamorfosis*, de Kafka, y del cuento cruel de Conan Doyle *El caso de lady Sannox*. El primero, porque su afán innovador se intuye desde la elección del tema, y se traduce tanto en un tratamiento gráfico poco

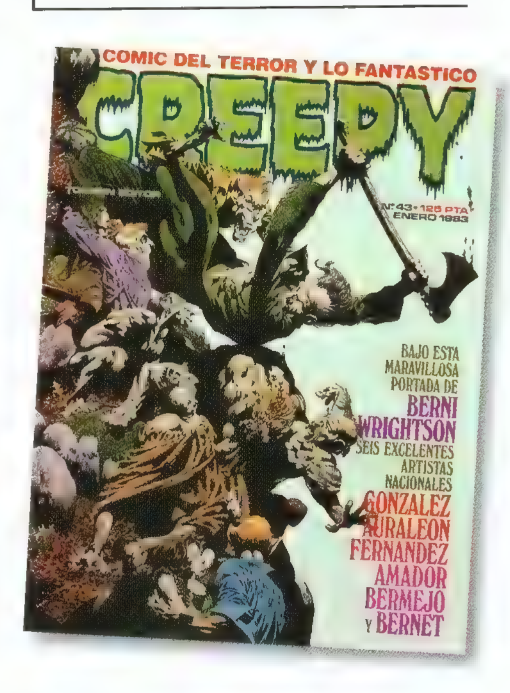


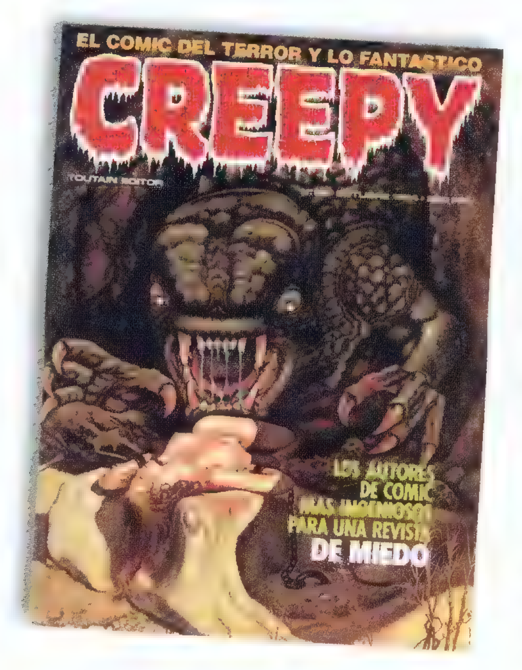


convencional como en un guion que rebosa humor negro; el segundo, por su adecuada gradación dramática, el clasicismo de su ambientación y una secuenciación de aires cinematográficos que le emparenta con los filmes de la británica Hammer.

Brumas se llama la serie que el dibujante ilustra sobre guiones de Enrique Sánchez Abulí. Hijo del novelista Enrique Sánchez Pascual, uno de los pilares de la novela popular española bajo seudónimos como Alan Comet o Clark Carrados, Abulí se consagra desde su adolescencia al oficio de escribir, desarrollando una larga carrera. Desde sus inicios en las ***Hazañas bélicas*** de Toray pasando por revistas como ***Gaceta Junior*** o ***Trinca*** y docenas de colaboraciones de toda índole para Selecciones Ilustradas, los ochenta se presentan como su primer momento de esplendor. Suya es la creación del emblemático *Torpedo 1936*; en uno u otro momento su firma aparece junto a la de casi todos los autores de las revistas de Toutain: Maroto, Amador García, José Ortiz, Alfonso Font, Luis Bermejo... Integrado después en una nueva generación de dibujantes, colabora largamente con Toni Garcés, Alfredo Geniés o Das Pastoras, para quien escribe

Renovarse o morir: pág. 365, espiritismo a cargo de Florenci Clavé; pág 366, Amador García adapta a Bécquer y una personal visión de Kafka por Joan Boix; *Brumas,* del mismo autor (arriba); abajo, cubierta de Wrightson; pág. 368, portada de Juan Peláez; pág. 369, *Las mil caras de Jack el Destripador* de Ortiz y Segura; pág. 370, y el colorido arte de Raúl Martín Demingo





numerosas entregas del personaje *Kafre* en ***El Jueves***. Traductor, autor teatral y escritor todoterreno, es uno de los nombres fundamentales de la renovación del cómic español que arranca a finales de los años setenta, adaptándose camaleónicamente a los cambios sufridos por el mercado en una trayectoria asombrosamente fecunda.

Con unos guiones que rebosan humor negro, una ironía que va de lo sutil a lo salvaje y unas tramas estructuradas en torno a la sorpresa final, en *Brumas* Joan Boix consigue algunas de sus mejores páginas. La historia de los amantes sin piernas, la de los inocentes niños asesinos, el desdichado licántropo autopercibido o una venganza de ultratumba no por conocida menos eficaz, son servidas al lector con una línea depurada, cada vez más sobria, capaz con sus luces y sombras de evocar en el lector la atmósfera requerida, confirmando a Boix como uno de los maestros del género en su vertiente clásica[8]. Clasicismo que mediada la década empieza a cotizar a la baja. A tales alturas otras tendencias le disputan la primacía que ha gozado en nuestro país durante los últimos cuarenta años. Las revistas de Toutain son el último baluarte de un cómic realista que empieza a amarillear. Triunfan en el mercado publicaciones como ***El Víbora***, heraldo del *underground* en su sentido más amplio; ***Cairo***, la revista de Norma que aglutina a unos autores cuyo concepto de la historieta es radicalmente distinto al de la generación anterior; o ***Metal Hurlant*** en su versión española, con la que el público se familiariza con un modo de entender la narrativa de género más conexo con las tendencias culturales de su tiempo. El aspirante a profesional que parte de las bases del realismo clásico es excepción en un medio que está cambiando de piel. Una generación hija de otras raíces y otras influencias asoma por la esquina, amenazando con dejar obsoleto cuanto practican sus mayores. De nada vale combatirlo, lamentarse o mirar para otro lado: los tiempos marcan el rumbo y según manda el dicho, toca renovarse o morir.

El editorial del n.º 64, distribuido en octubre de 1984, no puede ser más expresivo al respecto: «...no estamos del todo satisfechos con la revista, ni publicamos el material que desearíamos […] ni la publicación tiene la vida y trascendencia que debería tener entre vosotros […] creemos tener entre las manos un nuevo plan para reestructurar nuestra querida ***Creepy*** y devolverla al lugar de honor que se merece […] Y como toda renovación devuelve a una revista la juventud perdida, vamos a centrar nuestro trabajo en lo nuevo, en lo que aún está por hacer, en lo moderno si se nos permite».

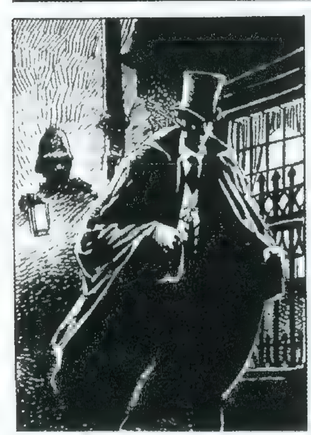
Pero es difícil cambiar de un día para otro, más cuando se lleva toda la vida haciendo las cosas de una determinada manera. Las primeras novedades de calado, independientemente de su calidad, poco tienen de renovadoras. Florenci Clavé factura un conjunto de historias realizadas para la revista teñidas

---

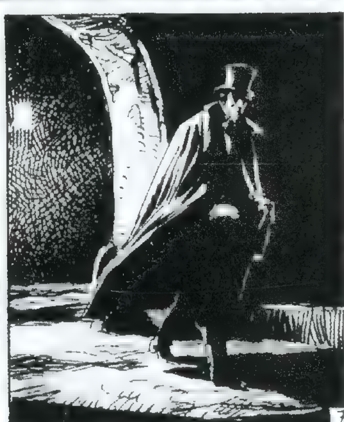
8.- La categoría artística de Boix como autor de terror queda patente en reediciones como **Grandes lo macabro** (2021) o **Joan Boix-Antología** (2022) que publicados por Aleta recogen sus historietas más significativas en este género.











de un horror de contornos suaves, a veces crueles, en ambientes rurales, en el París de la *belle époque* o en la guerra civil española. Realizadas con su estilo fotográfico, tan característico de los años setenta, saben a cualquier cosa menos a esa modernidad que el editorial promete traer a ***Creepy***.

Algo parecido ocurre con otro estreno, *Las mil caras de Jack el Destripador*. Contiene las mejores páginas del género confeccionadas por José Ortiz hasta la fecha, pero no puede decirse que los argumentos de Antonio Segura o su tratamiento gráfico supongan innovación alguna. Lo que, por descontado, no es ningún defecto: se trata de una historieta de miedo al estilo tradicional, con ingeniosos giros de guion, en la que deslumbran los juegos de luces con los que Ortiz evoca un Londres hecho de miseria y niebla, de tugurios y callejones, hipérbole de esa jungla urbana decimonónica imaginada por Charles Dickens. Con una línea cada vez más precisa y clara, Ortiz escenifica secuencias de poderosa atmósfera y dinamismo cinematográfico en lo que supone uno de los últimos esplendores del terror de raíces clásicas.

Escribe Antonio Segura, guionista muy prolífico durante esos años cuyos trabajos se multiplican en las revistas de Toutain y de Norma, tanto en colaboración con dibujantes clásicos —Bernet, Leopoldo Sánchez o el mismo Ortiz—, como con nuevos valores como Ana Miralles, junto a la que crea **Eva Medusa** para el mercado francés. Para este *Jack el Destripador* se sirve de un tono cínico y asilvestrado, con algunas incursiones en el *gore* más salvaje, sin que el lector nunca llegue a saber si el criminal que protagoniza

los relatos es aquel de quien nos habla la historia, o incluso si este ha llegado a existir. Hombres, mujeres, niños, aquí todos ejercen de asesinos consumados cuando llega el momento; son y no son el Destripador, cuyo verdadero rostro, si posee uno, permanece oculto en juego ambiguo e inquietante.

Con todo, aunque en realidad la mayor parte de las historietas sigan buscando la satisfacción de un público conservador que la revista hace suyo, se incorporan algunos artistas cuyos referentes están en sintonía con los de la historieta europea del momento, tendencia enriquecedora para la publicación pero que en cierto modo certifica su caducidad. Por otra parte, debutantes como son, la mayoría no puede compararse a veteranos para quienes el oficio no tiene secretos. Y así como en ***El Víbora*** o ***Cairo*** el lector está dispuesto a perdonar imperfecciones en nombre del afán experimental, no sucede lo mismo en una publicación que han hecho del realismo de los setenta su bandera.

Se publican algunas historias de los ganadores de los distintos concursos de nuevos talentos que tanto ***Creepy*** como ***1984*** organizan. Rafa Estrada, más tarde ilustrador profesional, publica una historia de ambiente lovecraftiano; el triunfador del segundo certamen, José Antonio Calvo, que luce un trazo claro y realista muy consolidado, deviene después colaborador, con Santiago Segura, de ***El Víbora*** con la firma conjunta Mónica & Bea; Rafa Negrete aparece tanto aquí como en el resto de revistas de Toutain. Fernando de Felipe, prolífico autor que en un futuro inmediato factura varios álbumes a medias con el director de cine Óscar Aibar, lega una sola historieta, lo mismo que Marcos Mateu, Miguel Berzosa o Justo Jimeno,









estos tres más cercanos a los presupuestos estéticos de Selecciones Ilustradas. Algo más heterodoxo se muestra Toni Mena, autor de algunos relatos claustrofóbicos y enfermizos, aunque su forma de afrontar el género tampoco desentone de la imperante en la revista.

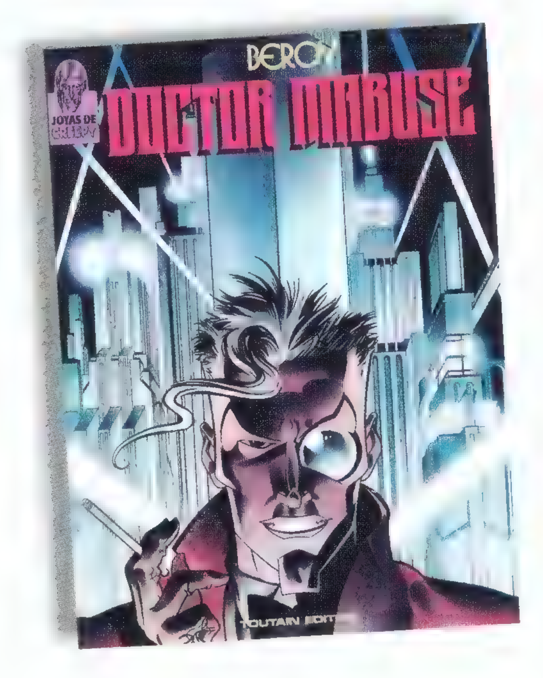
Más continuidad tiene Jordi Díaz Castrillo con sus breves *Notas de terror*, en las que con una narrativa parca en palabras practica un humor negro que consigue del lector una sonrisa cómplice; su pista se desvanece cuando la revista cierra sus puertas. Las páginas en color pasan a estar ocupadas por la obra de otro debutante, Raúl Martín Demingo, que con la saga de fantasía *Mundo de ritos*, a caballo entre Tolkien y Conan, practica una asombrosa mímesis de Richard Corben, de quien toma estilo y soluciones gráficas sin necesidad de copiar una sola imagen. Demingo, cuya perfección técnica solo hubiese requerido la búsqueda de una voz propia, abandona poco después lo que parecía una prometedora carrera para especializarse en el dibujo paleontológico.



La única historieta auténticamente innovadora que Creepy incluye en sus últimos números es *Dr. Mabuse*, conseguida mezcla de futurismo estilizado y depurado expresionismo obra de José Mª Beroy

Entre todas estas nuevas firmas sobresale la de José María Beroy, que en los últimos números serializa su personaje *Dr. Mabuse*. Beroy comienza a publicar en el *fanzine* ***Zero***, editado en Barcelona por el también dibujante Antoni Garcés. El título aglutina en sus diez entregas a una generación de jóvenes que no por buscar la modernidad reniegan del pasado inmediato, amamantados como han sido por ***Vampus*** y ***Totem*** además de por el *underground*. Toni Garcés, Pasqual Ferry, Beroy, Das Pastoras, Miguel Anxo Prado, Mike Ratera, Ricard Castells o Rafa Estrada, todos presentes en ***Zero***, constituyen una especie de tercera vía que oscila entre los setenta de Carlos Giménez, Beà, Ortiz, Usero, Font y compañía, y los posicionamientos más radicales de quienes publican en ***Cairo*** o ***Madriz***. Por eso las entrevistas que el *fanzine* incluye en cada número aparecen autores como Josep M.ª Beà, Will Eisner o Leopoldo Sánchez, pero también Max, Gilbert Shelton o Gallardo y Mediavilla. Más continuistas que rupturistas, buscan su propia línea tomando lo que les interesa de una y otra forma de entender la historieta en un proceso libre de prejuicios.

Publicada cuando a la cabecera le quedan pocos meses de vida, *Dr. Mabuse* representa la única novedad auténtica que presenta ***Creepy*** desde que expresase aquellos propósitos de modernización. La acción arranca en la misma *Metrópolis* que inventase Fritz Lang en 1927, *art decó* extremo con gigantescos edificios colmena, interiores hiperestilizados y autovías flotantes por las que circulan automóviles macizos, aeroplanos de hélice y pequeños dirigibles; la lluvia y la noche, la confusión y el abigarramiento remiten a otra película más contemporánea, *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982). La figura del doctor actualiza la del filme homónimo de Lang, estrenado en dos partes en 1922; si el malvado del cine mudo intenta desde los



con las sombras en viñetas que combinan abigarramiento y claridad. La ambientación es un juego continuo de referencias tanto a aspectos de la actualidad, como los bares de diseño con espectáculo vanguardista, la forma de vestir a la última moda de 1985, grupos tecno como Kraftwerk, Aviador Dro o Propaganda... como a las raíces de las que bebe toda esta fábula, con geometrías caligarianas tomadas del filme de Robert Wiene (1920), policías de uniforme inspirado en el de la República de Weimar, decorados concebidos para aplastar las personas y sobre todo constantes incursiones en la subjetividad y el ensueño, temas medulares de la producción germana de los años veinte. Obra pionera, *Dr. Mabuse* anticipa el camino por el que transita, con la novela gráfica, el cómic de terror, producto netamente autoral mezcla de fantasía oscura, crueldad y estéticas nunca antes aplicadas al género. Lástima que su final coincida con el cierre de ***Creepy***, comienzo de una crisis de mercado que acaba por conducir al tebeo popular autóctono a su desaparición.

El último mes de 1985 la revista anuncia su despedida. Expone como motivo la falta

bajos fondos controlar los resortes del poder mediante el hipnotismo, la suplantación y el crimen, en este futuro que Beroy le construye aspira a ser dictador de la megaurbe, convirtiendo en muñecos sin voluntad a sus víctimas mediante prostitutas artificiales que roban el alma o por medios más vulgares como la manipulación de masas, la extorsión y el asesinato. Más grande que la vida, enriquecido por un pasado traumático y una arrebatada historia de amor y muerte, Mabuse, cuya condición de humano nunca se confirma, resulta el más inolvidable de cuantos villanos circulan por ***Creepy***.

El dibujo de Beroy es una personal reinterpretación de línea clara a la francesa, trufada de expresionismo alemán y aderezada con un montaje estilo *comic-book*. Espectacular tanto en la prístina plasmación de las arquitecturas como en la concepción de la página, juega



de material: llenar todas las páginas de producción propia es económicamente inviable y, desechadas voluntariamente las producciones de miedo de Marvel y DC, no queda tras el cierre de Warren quien se dedique al terror gráfico ni en Estados Unidos ni en Europa. **Creepy**, asegura el editorial, factura en el momento de la despedida catorce mil ejemplares. Aunque se trata de una cifra más que respetable, las ventas van en picado hace meses, tanto porque el terror cada vez está menos de moda, como por una saturación que en muy poco tiempo lleva a inundar el kiosco de títulos que apelan a un mismo público, incapaz de asumir tanta oferta. La ocasión se celebra, no sin humor, con un *Extra Defunción* en el que conmemoran sus ochenta entregas en seis años y medio de vida.

Razones no faltan. Comparada con todas las cabeceras españolas de miedo, ***Creepy*** es la que sale mejor parada. Ha sabido crear un auténtico aire de revista, aglutinando al *fan* del género en torno suyo; producido un elevado número de historietas propias, algunas tan exitosas como *Torpedo 1936* o el *Drácula* de Fernando Fernández; recuperado infinidad de dibujantes cuya firma no asomaba hacía mucho en su propio país; la selección de material extranjero ha sido exquisita y coherente, algo no muy usual; ha dado a conocer dibujantes argentinos de gran calidad; publicado a maestros como Breccia o Will Eisner; consolidado la fama de Corben, Neal Adams o Bernie Wrightson; presentado nuevos valores de la talla de Beroy… Un balance del que sentirse justamente orgulloso.

Muerte y resurrección de ***Creepy***: el sepelio del Tío en una ilustración de José Ortiz; en la página siguiente, su regreso, motosierra en ristre, de mano de Sanjulián en la cubierta del primer ejemplar de la segunda época



¿Y el terror? La libertad creativa de los autores españoles, ¿ha propiciado innovaciones en el género, giros inéditos, maneras diferentes? La respuesta es compleja: aunque es cierto que en general la forma de entender la historieta de miedo sigue siendo fiel a los esquemas que Warren populariza desde 1971, las historias propias exhiben una mayor dosis de cinismo y humor negro, lejos de las ínfulas y la impostada gravedad a que acostumbran muchos relatos americanos. Y aunque no puede decirse que los temas sean muy distintos, sí es cierto que la narrativa es más ágil, el dibujo más claro y la búsqueda estética más profunda que en ningún trabajo anterior. ***Creepy*** desarrolla y lleva un paso más allá las pautas del realismo de los setenta, a las que siempre ha mostrado expresa fidelidad, prefiriendo ahondar en ese camino antes que emprender otros desconocidos.

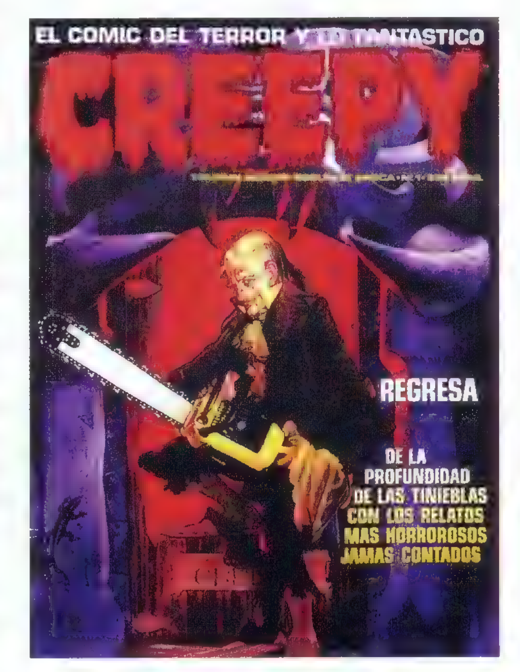
NUNCA SEGUNDAS PARTES...

Su cierre coincide con la crisis que la viñeta española atraviesa en la segunda mitad de los ochenta. En 1982, hasta veinte revistas de cómics acuden al kiosco cada mes, cifra excesiva para un público relativamente limitado; cuando llega 1986 apenas sobrevive media docena. Las tiradas oscilan entre los diez y los cincuenta mil ejemplares, lo que en muchos casos se traduce en masivas devoluciones destinadas al saldo. A esta saturación se suman otros factores: el aumento del precio del papel; el auge de los superhéroes de Marvel y DC; la preferencia por los álbumes frente a las revistas; la irrupción de otras formas de ocio como el vídeo y los videojuegos; el abandono de la historieta por parte de muchos dibujantes consagrados[9]...

La editorial de Toutain pasa por una difícil situación, en buena parte debida a que su ambicioso proyecto **Historia de los cómics**, coleccionable en fascículos ampliamente publicitado, no alcanza el éxito esperado. Con un creciente número de álbumes y las revistas ***Zona 84*** —heredera de ***1984***— y ***Totem-el comix*** (resultado de la fusión de la cabecera de Nueva Frontera, adquirida por el empresario catalán, y ***Comix Internacional***) aguantando el tipo en los kioscos, toma la arriesgada decisión de resucitar, tras cinco años de ausencia, la emblemática ***Creepy***.

Para entonces no existe Warren; de los colaboradores de antaño no queda casi nadie en activo; las grandes firmas —Beà, Ortiz, Bermejo, Fernando Fernández, etc.— han tomado rumbos diversos, lo mismo que ocurre con muchos profesionales extranjeros que sustentasen el viejo ***Creepy***. No queda más que tirar de nostalgia ampliando los rescates del pasado, y buscar nuevos valores capaces de hacer olvidar los anteriores. Selecciones Ilustradas atraviesa un mal momento, debido tanto al declive del tebeo popular en países como Francia o Inglaterra, como a la deserción de numerosos dibujantes de sus filas. La agencia intenta atraer nuevos talentos, no tan experimentados como las grandes firmas de los setenta, pero capaces, por menos precio, de ofrecer alguna innovación dentro de la estética realista que caracteriza los productos de la casa: lo contrario sería traicionarse.

Empuñando una sierra mecánica, el Tío Creepy se abre paso desde la portada del primer número. No yerra Sanjulián, su autor, al escoger el motivo: la herramienta remite a un terror que poco tiene que ver con el clásico: evoca la sangre, la crudeza, lo *gore*. Los tiempos han cambiado; vampiros, licántropos y goticismos en general han sido derrotados por la oleada de psicópatas, sádicos y asesinos en serie que caracterizan el terror fílmico de una década marcada por sagas como las de Fredy Krueger o *Viernes 13*. Y el cine, ya se sabe, sigue siendo un factor muy importante a la hora de crear tendencias en la historieta de horror. Sexo, violencia, sangre y unas imprescindibles gotas de mal gusto van a caracterizar esta última etapa, de mano de nuevos autores no



9.- Según Aitor Marcet expone en *Toutain. Un editor adelantado a su tiempo*, Trilita Ediciones, 2018.



Clásicos en la segunda época de ***Creepy***: guiños a Lovecraft, Poe y Arthur Machen en *El otro Necronomicón*, de Jaime Brocal

siempre capaces de contentar a un público que se niega a olvidar las mieles del pasado.

Aparentemente, el contenido es similar al del viejo *magazine*. Desaparecidas las páginas de noticias, entrevistas y textos teóricos de la etapa anterior, solo se mantiene el correo de los lectores; sigue contándose con una sección dedicada al cine fantástico, aunque si antaño priman las viejas glorias ahora la atención se centra en la actualidad, el *gore* y la serie B; hay un nuevo apartado dedicado a lo paranormal a cargo de Sebastiá D´Arbó que da entre risa y bochorno; una página de humor, *Zomby y el gato*, realizada por el histórico de Bruguera Raf (Joan Rafart) con guiones de Antoni Guiral plagados de referencias al terror del momento, y en los primeros números se incluyen como regalo unas desafortunadas caretas, pronto retiradas a petición de unos lectores que se sienten insultados por la ocurrencia; historietas cortas y series acaparan el resto de las páginas. Se dividen en dos bloques: las que son obra de antiguos colaboradores, menos numerosas, y las debidas a los nuevos talentos que ficha Selecciones Ilustradas.

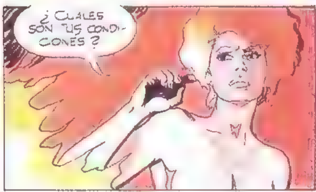
Entre los primeros está Santiago Martín Salvador, con una serie de relatos escritos por autores españoles —José Mª Pallarés, J. Flores Thies, F. José Suñer— cuya temática y formas no difieren de las mostradas en sus trabajos para Warren. Significativamente, aunque expuestas sin tanto texto y de forma mucho más ágil, empiezan ambientándose en Estados Unidos para luego transitar por diversos momentos de la historia, lo que da pie a que el dibujante se luzca con el manejo de la documentación en impecable ejercicio de clasicismo y concisión gráfica.

Comedimiento que se echa de menos en una nueva serie, *El otro Necronomicon*, que redacta Antonio Segura e ilustra Jaime Brocal. Protagonizada por Alberto Breccia, a quien se retrata y cita por su nombre[10], aparecen en ella tanto los autores como el propio Toutain en elemental juego autorreferencial. Compuesta por historias independientes débilmente hilvanadas por el libro del árabe









Textos de Segura tiene también la única colaboración que José Ortiz emprende para la revista, *Puzzle*, cuento de sabios locos y muertos resurrectos ambientado en la Inglaterra victoriana resuelto con la acostumbrada solvencia de sus autores; anunciada su continuidad, nunca pasa de la primera entrega, sin que se ofrezca explicación alguna al lector.

En el nombre del diablo es la serie que presenta Esteban Maroto, otro de los clásicos presentes en la revista. Con un trazo firme y una puesta en página más convencional de lo acostumbrado, en la que han desaparecido tanto los experimentos con el montaje como el acercamiento a otros movimientos artísticos que practicase en obras anteriores, se compone de varios relatos independientes unidos por la presencia del demonio en su faceta de seductor príncipe de las tinieblas, enemigo del género humano tanto como liberador de la tiranía divina. Es un intento de terror de referentes cultos, en el que suenan ecos del doctor Fausto, de Caín y Abel, de la Eva de *El paraíso perdido* o de la caza de brujas siempre desde un punto de vista heterodoxo, por más que en 1990 sus transgresiones suenen demasiado conocidas. Más cuando invariablemente las historias se resuelven a base de bellísimas mujeres y abundantes escenas de sexo, recurso para *voyeurs* que contradice las pretensiones, tal vez excesivas, de las historias abordadas por Maroto.

Veterano en la profesión aunque nuevo en ***Creepy***, Jesús Redondo es autor curtido desde los primeros años sesenta en distintas

loco Abdul Alhazred que el propio Breccia dice poseer, se mueven el universo conformado por los mitos de Cthulhu —si antes fue Poe el escritor de referencia, ahora lo es el escritor de Providence—, con alusiones al *Vinum Sabbati* de Arthur Machen, a los hoy famosos *Men in Black* o al *Canaán negro* de Robert E. Howard. Abunda, como en toda la revista, el sexo tosco y gratuito, servido por un grafismo recargado hasta lo confuso —intentar imitar los modos de Breccia es ejercicio altamente arriesgado— que hace añorar anteriores trabajos de Brocal.

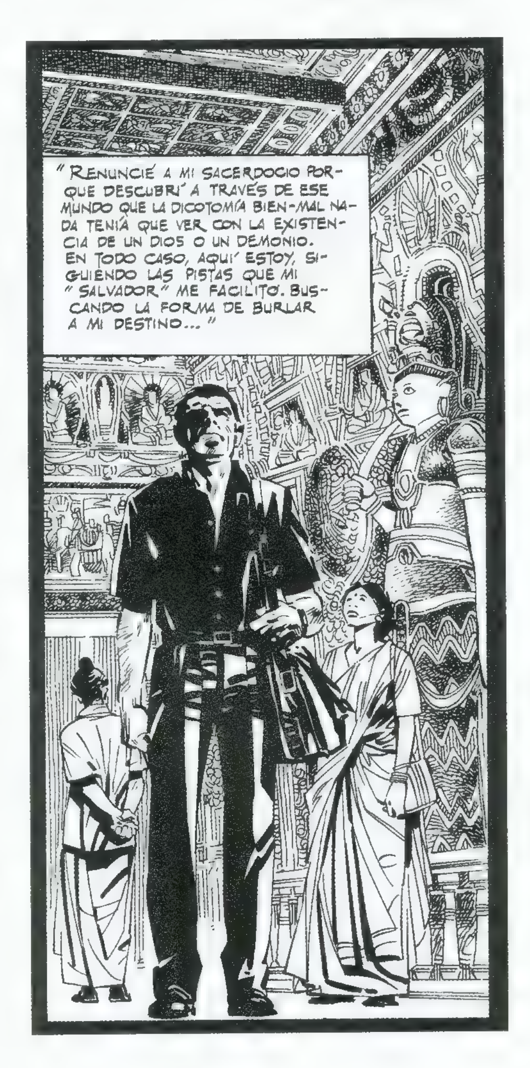
10.- El autor argentino era íntimo amigo de Brocal, llegando a residir durante algún tiempo invitado en su casa de Valencia.

agencias que difunden su trabajo tanto en las revistas de Bruguera como en el mercado europeo, en fecunda y dilatada carrera. Para la revista de Toutain realiza la serie *Mr. Black*, escrita por Antoni Guiral. Editor de fanzines pioneros como ***Funnies***, gerente en publicaciones de Norma Editorial, guionista prolífico, director de los *comic-books* de la Línea Laberinto para Planeta, responsable de la edición de una monumental historia de los cómics, coordinador de coleccionables para Ediciones B, autor de varios libros sobre los tebeos de humor españoles, es imposible resumir aquí la trayectoria completa de Guiral, uno de los nombres clave del medio desde los ochenta hasta ahora mismo.

Con Jesús Redondo realiza *Miller*, una serie que publica la revista ***Cimoc***, antes de emprender la creación de *Mr. Black*. Tiene esta el aliciente de estar protagonizada por detective de lo sobrenatural, o figura semejante: un ex sacerdote anglicano especializado en asuntos demoníacos, lo que le acerca al terror religioso con todo lo que tiene de mitológico y moral. El trabajo de Charles Maturin, que en guiño literario tal es su nombre, le lleva a distintos países, desde una iglesia poseída en New York a un templo hindú de los de turbante y maldición, pasando por las míseras calles de un Haití empapado de vudú. Por el camino, en notable pirueta argumental, descubre que fue engendrado por un espíritu maligno y está predestinado, a su pesar, a ejercer como tal, algo parecido a lo que le ocurre a Mickey Rourke en *El corazón del ángel* (Alan Parker, 1987). Los tiempos narrativos son impecables; las historias, sin salir de las convenciones genéricas, originales; el tono, comedido, lejos de sarcasmos y cinismos entonces de moda, y el dibujo de Jesús Redondo va de lo eficaz a lo brillante. De estilo realista clásico, destaca su dominio de la figura y el movimiento, un montaje que no sacrifica su funcionalidad al alarde, una pincelada firme como pocas y un uso dramático de luces y sombras que constituye su mejor virtud.

Desaparecido el filón que representase Warren, la parte internacional revela la debilidad de esta nueva etapa. Se compone de antiguas páginas de Richard Corben; de Ralph Reese, por el que ***Creepy*** siente una fijación que le lleva a publicar por tercera vez las mismas historietas; alguna colaboración de Bernie Wrigthson siempre aplaudida por los lectores; rescates de las viejas glorias de ***Vampus*** —Wallace Wood, Reed Crandall,

Página anterior, homenaje de Brocal a su amigo Breccia en *El otro Necronomicón;* en color, viñetas de *En el nombre del diablo*, nueva obra de Esteban Maroto. Abajo, el atormentado exorcista *Mr. Black*, obra de Guiral y Redondo





etc.—, y la incorporación de algunos valores de la Europa del Este, último caladero a explotar por Selecciones Ilustradas. El resto, o sea, el grueso del contenido, corre a cargo de los nuevos fichajes españoles.

Se trata de autores muy jóvenes, con poca o ninguna experiencia anterior. Destaca Enrique Jiménez Corominas, afincado en Valladolid, ganador en 1986 de uno de los concursos que organizan las revistas de Toutain. En ***Creepy*** publica la serie *Tragaldabas*, con un grafismo que delata su fascinación por autores como Corben y Wrightson, de quien toma ese estilo minucioso en el que formas y volúmenes se definen a base de múltiples líneas, un poco a la manera de los grabadores decimonónicos. Tal nivel de detallismo se combina con una puesta en escena espectacular, en sentido literal, con *splash pages*, viñetas que se desdoblan, composiciones en vertical, figuras que atraviesan la página y otros alardes que en alguna ocasión, a pesar de su técnica sobresaliente, entorpecen la lectura.

«Toda mi obra gira en torno a lo siniestro, una forma de horror cotidiano con la que los personajes se ven obligados a convivir o a superar. Hay una serie de símbolos que me ayudan a contar lo extraño inquietante de forma visual, y por eso recurro a ellos»[11]. En *Tragaldabas* desarrolla la enfermiza historia de un católico fanático que secuestra a una periodista atea, a la que somete a tortura y humillación, consistiendo cada entrega en un relato distinto que el sádico —gordo, sucio, grotesco— cuenta a su indefensa víctima. Marcado por una visión tremendamente represiva del cristianismo mamada desde su infancia, Corominas ajusta cuentas con la religión, consiguiendo facturar un terror de tintes muy personales que únicamente comparte con las tendencias del momento las altas dosis de sadismo características del horror de los noventa. Sumamente original tanto en su tratamiento gráfico como en un guion de inusuales preocupaciones, con *Tragaldabas* consigue la más sólida de las obras que los nuevos autores publican en ***Creepy***. Tras algunas colaboraciones con Norma, Planeta o Ediciones B, la desaparición de las revistas con la profunda crisis que acarrea, lo empujan hacia el campo de la ilustración, regresando a la historieta muy ocasionalmente.

La mayor parte de nuevos autores desarrollan su aprendizaje en los últimos setenta y primeros ochenta, se foguean en los fanzines y alcanzan la profesionalidad en un momento en que el mercado apenas ofrece oportunidad de publicar. En un panorama

---

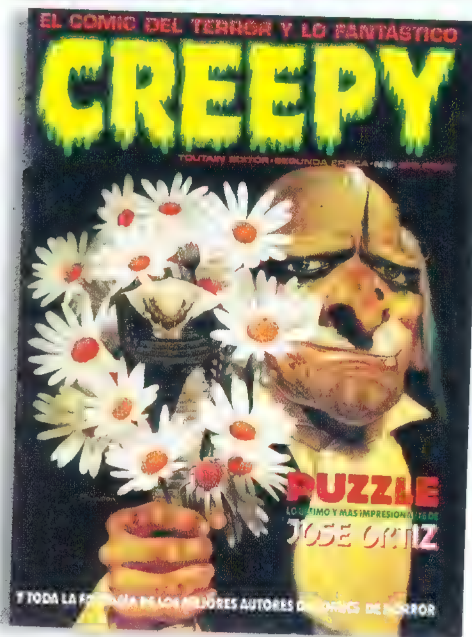
11.- Alcázar, Javier: «El horror bien entendido. Entrevista a Corominas», en *Tebeosfera*, segunda época, Sevilla, 2010. Disponible en la web *Tebeosfera.com*











Página anterior, el sádico *Tragaldabas*, con el trazo minucioso y altamente expresivo de Enrique Jiménez Corominas. Atrapado por su pasado, el nuevo ***Creepy*** oscila entre nuevas propuestas de realismo sucio que ejemplifican autores como Mike Ratera (arriba) y la fidelidad a las estéticas familiares al lector que las cubiertas de Sanjulián representan

cada vez más oscuro, acceder a ***Creepy*** cae como agua de mayo, aunque la realidad no tarda en imponerse sobre la ilusión: «Toutain era un editor al que le apasionaba su trabajo» —expone de nuevo Corominas—. «Cuando yo lo conocí ya estaba viviendo el declive de su agencia y de sus publicaciones, así que convertía todo ese glamour de editor histórico en charlatanería para retrasar pagos de cantidades ridículas. Mientras pudiera aprovecharse de tu trabajo, cualquier autor novel era una estrella para él»[11].

Y como estrella se intenta lanzar a Miguel "Mike" Ratera, uno de los fundadores del fanzine ***Zero***. Además de algunas historietas sueltas crea para Toutain la serie *Hunter*, centrada en un asesino en serie, figura entonces en alza. Ratera posee un estilo muy personal, de un realismo áspero que gusta hurgar donde otros pasan de largo: ambientes marginales, personajes extremos, roña física y moral. Protagonizadas por punkis desfasados, astrosos perdedores, chicas de vuelta de todo, borrachos descreídos y otras criaturas nacidas del apareamiento entre Bukowski y *Viernes 13*, sus historias rebosan escepticismo y crueldad; convertido en máximo representante del *gore* en la viñeta, se recrea a conciencia en un mal gusto que atenta contra los valores establecidos. En este sentido, aunque el realismo clásico

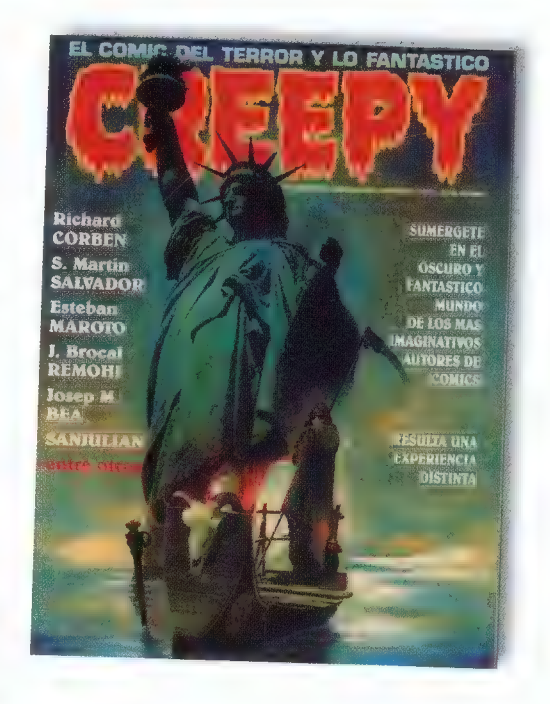
11.- *Ibidem*.

que anima su puesta en escena lo desmienta, su trabajo se aproxima a los presupuestos del *underground*. Practicante de un horror muy ligado a las tendencias del momento, es quien en mayor medida conecta con unos lectores que se reconocen en sus mismas referencias, como demuestran los elogios que recoge en la sección de correo de ***Creepy***.

Lo que no es poco cuando buena parte de la correspondencia consiste en cartas que añoran «lo de antes», deplorando lo que despectivamente denominan «historias cutres» que dan a la publicación «un aire de fanzine». Por más que, sin mucha convicción, la publicación intente hacer creer que los nuevos autores son el recambio natural a los de la etapa anterior, el público los percibe como noveles incapaces de hacer olvidar unos esplendores que permanecen tozudos en la memoria. Levantar a base de desconocidos una cabecera en la que se prodigasen Will Eisner, Alberto Breccia, Alfonso Font, José Ortiz, Russ Heath o Luis Bermejo, entre tantos otros, es misión imposible; por prometedores que puedan ser, su bisoñez no resiste comparación con la veteranía de quienes conocen al dedillo los entresijos del contar.

Como la revista reconoce, las historietas de Javi Santonja, cuya presencia se prodiga habitualmente, son el primer trabajo que su autor ve impreso. Con un hábil manejo de las luces, un trazo vigoroso, una mímesis de lo yanqui que se extiende a personajes y localización de los relatos y un montaje sincopado muy influido por el del *comic-book*, publica unas cuantas historietas correctas en las que figuras y composición delatan su inexperiencia. Digno de mejor suerte, el hundimiento del mercado impide conocer su evolución, como con tantos de su generación.

Es el caso de Orestes Suárez, quien con un realismo de raíz europea deudor de autores como Toppi o Paul Gillon, entrega la enésima adaptación de *El gato negro* de Edgar Allan Poe; de Santiago Pérez, formalmente muy correcto pero cuya fascinación por Bernie Wrightson resta frescura y originalidad; de Carlos Puerta, que afronta junto al guionista Lorenzo Díaz su primer trabajo



en color, *Los archivos de Hazel Loch*, en un estilo de reminiscencias pictóricas que anticipa creaciones futuras; o de otros como José Luis Losilla, Manuel Mota, Ángel Luis Pareja o Amadeu, que pese a su buena voluntad no consiguen deshacerse de ese aire de fanzine que tanto irrita a algunos lectores. De este grupo unos pocos, los menos, devienen profesionales de la historieta en mercados extranjeros; otros, ante la falta de perspectivas, derivan hacia la ilustración o el dibujo animado. Aunque no sean conscientes de ello, son la última generación dedicada a un tipo de historieta destinada a kioscos y por tanto a públicos amplios, antes de que el medio devenga alimento de minorías.

Sin despedirse de los lectores, intentando hasta el último momento vender suscripciones a sabiendas de que no se van a cumplir y con más pena que gloria, ***Creepy*** cierra definitivamente sus puertas año y medio después de su resurrección. Pese a incluir algunas historietas interesantes no puede evitar transmitir cierta sensación de fin de un mundo, acentuada tanto por lo deslavazado de su confección como por el recuerdo inclemente de lo que fue.

SOBREVOLANDO EL SIGLO XXI

Llegada la década de los noventa las revistas de cómics se baten en retirada. A la desaparición de ***Creepy*** siguen, en goteo incesante, todos los títulos alumbrados durante la década anterior; el último de ellos ***El Víbora***, que en diciembre de 2004 deja de acudir a los kioscos tras veinticinco años de presencia ininterrumpida. Agencias como Selecciones Ilustradas o Bardon Art, fuente de trabajo para gran cantidad de profesionales, cierran sus puertas, mientras la mayoría de editores prefieren importar páginas que producirlas. Sustituido por la librería especializada, el kiosco ya no es el principal centro de difusión, lo que comporta que solo las ciudades más importantes tengan acceso a mucho de lo que se publica. Las tiradas se reducen limitando aún más el alcance y difusión del cómic, que poco a poco deja de ser el medio de masas que fue.

La historieta autóctona languidece arrasada por un mundo globalizado. Tras el cierre de Bruguera, y más tarde de su sucesora Ediciones B, absorbida por Penguin Random House, las publicaciones enfocadas al sector infantil desaparecen, salvo efímeras excepciones patrocinadas por gobiernos autonómicos con objeto de preservar las lenguas vernáculas[12]. La chavalería, que ya no encuentra en el tebeo una de sus principales fuentes de ocio, cae seducida por el manga y el *comic-book* de superhéroes, que conocen sus días de esplendor. Los autores españoles se ven, en general, obligados a emigrar a otros mercados o a cambiar de profesión. Editores voluntariosos, como Camaleón, intentan competir sacando publicaciones en los formatos de moda confeccionadas por dibujantes autóctonos; una tras otra, tales iniciativas se estrellan contra la realidad: el lector prefiere los personajes americanos y japoneses, respaldados por una sólida infraestructura comercial, antes que cualquiera de los españoles.



Das Pastoras entre el gore y lo guarro en la cubierta del n.º 1 de ***Splatter***

Y es que el público cambia. Ahora se reduce a un número limitado pero fiel de aficionados, sin que el consumidor en general se interese por la historieta. Los intentos por resucitar el cómic de terror antes de que llegue el auge de las nuevas novelas gráficas son contados y están inevitablemente destinados al fracaso. ***Splatter***, versión española de la revista homónima italiana, aparece en 1991 de la mano de ediciones Makoki; consagrada a un horror de grueso calibre que hace de la sangre, la víscera y el *gore* su razón de ser, la colaboración nacional se limita a un par de historietas dibujadas por Das Pastoras, con elementales guiones de tosca casquería; y a una historieta de Carlos Trillo y Jordi Bernet, *Ivan Piire*, confeccionada

12.- Caso de publicaciones como ***Xiulit*** (Comunidad Valenciana), ***Golfiño*** (Galicia) o ***L´Esquitx*** (Baleares). Excelentemente confeccionadas, no son capaces de sobrevivir una vez se retiran los apoyos oficiales que han permitido su existencia.





Muestras de **El baile del vampiro**, de Sergio Bleda (arriba, en una foto de 1997), uno de los autores claves del género en España durante los últimos veinticinco años: portada de la edición de Línea Laberinto; pág. 383, una característica *splash page* y cubierta de **Ruina Montium**. En pág. 384, **L'Vamp**

para el mercado italiano entre el terror y el humor, que el dibujante resuelve correcta y aceleradamente[13]. La iniciativa se va al traste antes de cumplir un año de vida, algo que no puede extrañar a nadie.

Mayor enjundia tienen las producciones de la Línea Laberinto que Forum emprende en 1997. Coordinada por Antoni Guiral, suponen el intento más serio de implantar un cómic de producción propia destinado a competir con los títulos de Marvel que la misma editorial publica. El momento es idóneo, con una generación de nuevos autores crecida entre fantasías y estéticas americanas que constituyen su *background* artístico y sentimental, y cuyo lenguaje, modos y temáticas han hecho suyos de forma natural. Aparecen distintos títulos entre los que predomina el modelo superheroico; la única que se acerca al género de miedo es **El baile del vampiro**, miniserie de cuatro *comic-books* en blanco y negro obra de Sergio Bleda.

Acercamiento que es solo parcial, por cuanto camuflado como relato de vampiros se ofrece una historia de superhéroes en la que guion, montaje y estética respetan todos los clichés del género. Las criaturas sobrenaturales viven en la moderna Barcelona; dirimen sus diferencias en espectaculares peleas que ocupan buena parte de cada entrega; usan atuendos que parecen disfraces;

13.- En un tono semejante la misma editorial lanza el álbum Mr. Monster, recopilación de historietas cortas de un humor salvaje que juega con los tópicos del miedo, de Jordi Bernet y Sánchez Abulí.

sus vidas privadas reflejan las inquietudes, problemas, costumbres y aficiones de su público, según la norma no escrita que estableciese Stan Lee; un poco al modo de Anne Rice, entonces novedad, los no muertos son jóvenes que sobrellevan su maldición, interesados en vivir intensamente su propio tiempo y desentendidos de su grave herencia. Heterodoxo como cuento de terror y canónico como *comic-book*, su grafismo, con un magistral uso dramático del blanco y negro que bebe tanto del *underground* como de la tradición marvelita, abre para el miedo una nueva vía, mixtura iconográfica en la que la parte del león se la llevan los guiños al género superheroico a base de *splash pages*, viñetas que rompen la página y un tratamiento de la violencia antes épico que morboso.

El lector agradece la novedad, lo que se refleja en una serie de secuelas y revisiones aparecidas posteriormente: **El baile del vampiro: Inés 1994** (Planeta, 1999), **El baile del vampiro edición décimo aniver-**




GAULOISES

sario (Aleta, 2008), **El baile del vampiro: Redes** (Autogestión editorial, 2020), **El baile del vampiro: Ruina Montium** (Autogestión editorial, 2021), sobre un guion de Ruizge, y El baile del vampiro edición veinticinco aniversario (Autogestión editorial, 2023). Bleda, uno de los autores clave en el género durante los últimos veinticinco años, regresa a este universo hecho de mitos fantásticos, hembras poderosas y modos de superhéroes en trabajos como **L´Vamp** (Megamultimedia, 2001), publicado primeramente en la revista de la misma casa dirigida por El Torres ***Trece***, uno de los últimos intentos de publicar un magazine especializado en el género, además de practicar acercamientos más ortodoxos como **Duérmete, niña** (Dolmen, 2002), relato de fantasmas contemporáneos un poco en la línea de novelistas como Stephen King o Peter Straub. Antiguos hoy, si así se quiere, pero mucho menos que los Poe y Lovecraft que han sido hasta el momento la mayor influencia literaria en nuestra historieta de miedo. A este sigue **Bloody Winter**, antes de que Bleda se embarque en una nueva saga a caballo entre la aventura juvenil y el terror canónico, **La conjura de cada miércoles** (2006-2008), publicada en su mayoría en España por Planeta De Agostini, donde continúa explorando los límites de un fantástico plenamente contemporáneo en el que las inquietudes adolescentes se mezclan con rituales satánicos y seres monstruosos, en feliz matrimonio de rasgos más claros y narrativa más fluida[14].

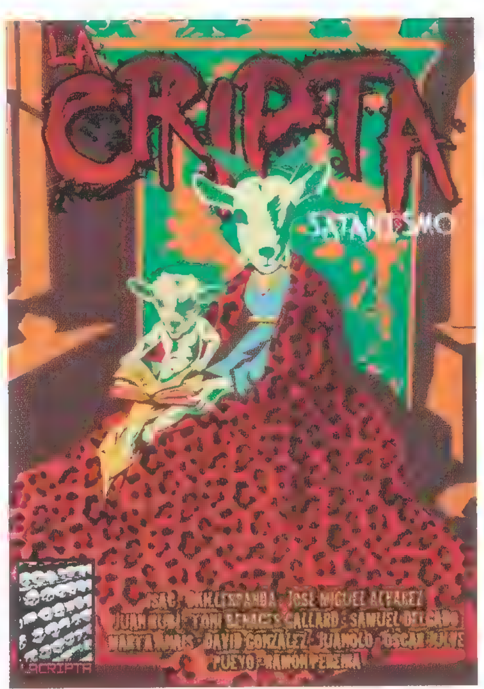
La Línea Laberinto cierra después de tres años, sin que desde entonces surjan otros intentos de recuperar el kiosco, destinada como está la historieta a recluirse en el gueto de los aficionados, las obras de autor, los fanzines y las librerías especializadas. Lo que da lugar a unos cuantos



Lo efímero es característica común a la mayoría de revistas y fanzines de terror editados en lo que va de siglo XXI. Portadas de ***Trece***, por Bleda y Juan José Ryp; ***Frenzy***, por David Lorenzo; ***La Cripta***, por Juan Pueyo; y ***Altar Mutante***, por Zé Burnay

14.- Los dos primeros volúmenes se realizan para la editorial francesa Erko en 2006; el último, que cierra la trilogía, aparece por primera vez en español de la mano de Planeta DeAgostini en 2008.





productos excelentes, pero cuyo limitado alcance les aleja de ese cómic popular de miedo cuyo devenir se ha esbozado aquí; lo que viene a continuación es un repaso, sin ningún ánimo exhaustivo, a unas cuantas obras significativas cuya repercusión es forzosamente menor que todo lo visto hasta ahora.

Hace tiempo que vivimos instalados en la paradoja: para que el cómic alcance la debida consideración artística y social, la historieta popular, durante décadas su máxima expresión, ha tenido que desaparecer. Por más que figuren con normalidad en medios de información cultural, los autores nacionales no tienen donde publicar si no es a cambio de estipendios que no permiten sobrevivir, quedando el medio en manos de jóvenes que en cuanto crecen se ven obligados a abandonarlo en busca de mejores perspectivas; con tiradas medias que oscilan entre los 500 y los 2000 ejemplares ya no es posible hablar de la historieta en España como producto de comunicación de masas. Y sin embargo, nunca se han visto tebeos tan exquisitamente editados, ni han proliferado en tal abundancia, ni se ha contado con tanto autor interesado en experimentar y renovar su lenguaje. Para sobrevivir, la viñeta terrorífica busca en el siglo XXI dos refugios, distintos pero ambos minoritarios: el fanzine y la novela gráfica.



Publicado por Diábolo Ediciones, ***Cthulhu*** representa el intento más serio de sacar adelante una publicación de terror, renovando los esquemas implantados por ***Creepy***. Portadas de Julio Azamor y Santipérez (**13 historias de terror ibérico**), y secuencia de *Dimoni*, por Paco Zarco

Faltos de lugares donde publicar muchos autores derivan hacia los fanzines que, impresos con una calidad que nada tiene que envidiar a la de las cabeceras tradicionales, proliferan desde comienzos del siglo hasta ahora mismo. Títulos como ***Frenzy***, editado por David Lorenzo en 2001; ***La cripta*** (2013), que agrupa a una serie de autores catalanes; ***Altar Mutante*** (2015), de voluntad iconoclasta, o ***Cthulhu*** (2006), publicado desde 2009 como revista por una firma profesional, Diábolo Ediciones, se consagran por entero al terror. Este último el que más se acerca a lo profesional, incluyendo en sus contenidos artículos sobre el pasado del género y publicando monográficos dedicados a escritores como Algernon Blackwood o William Hope Hodgson, lo que da idea de cuál es el público al que se dirige. De ***Cthulhu*** nace también un interesante álbum, **13 historietas de terror ibérico** (2014), donde autores como Paco Zarco, Juanma Hinojosa o Rubén Rojas, entre otros, ofrecen, con formas estéticas hijas de la globalización, relatos inspirados en el folclore fantástico español en sus más diversas vertientes. La misma editorial lanza en 2010 una novela gráfica, **El lado salvaje: la esencia del vampiro**, obra de Rafa Fontériz, dibujante valenciano poseedor de un grafismo clásico cada vez más depurado, que en esta ocasión indaga en las partes más oscuras



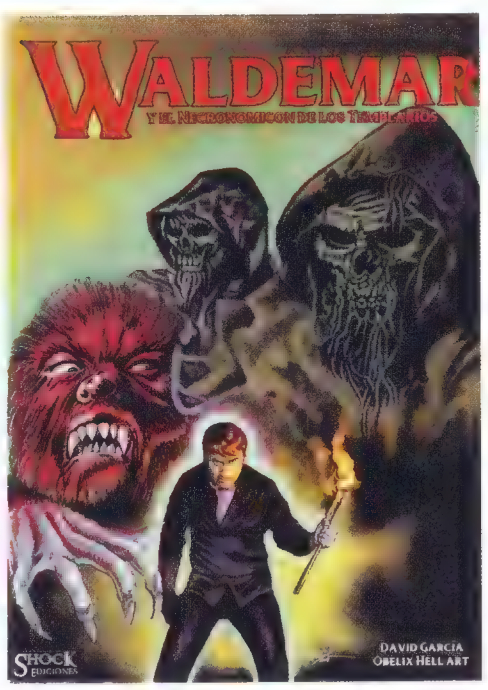
del sexo, y de la psique misma, para ofrecer un relato urbano de ambientación contemporánea cuyo limpio grafismo contrasta con lo turbador de su planteamiento. Y aunque no se trate de un fanzine sino de una revista periódica, hay que mencionar las incursiones que la autora Luna Pan realiza en el género para ***Xiulit***, revista publicada en valenciano. En enero de 2018 presenta a la vampira *Aline* en el fanzine homónimo, para trasladar luego al personaje a las páginas de ***Xiulit***, en las que repetiría con *La quarantamaula*, visión de la enigmática criatura extraída del acervo valenciano; dos historias canónicas en su fondo y genuinamente innovadoras en su forma, suficientemente tenebrosas como para trascender con creces su carácter supuestamente juvenil.

Entre lo bisoño y el *underground*, los fanzines renuevan hasta la médula la estética del miedo llevándola por senderos hasta entonces inexplorados; igualmente, certifican en su concepción la huella que ***Dossier Negro*** o ***Creepy*** siguen ejerciendo en generaciones que no los conocieron. No hay título que no los aluda con respeto, los evoque con añoranza e intente seguir el esquema de sus historias, que no sus modos gráficos. Los hay que hacen de esa reverencia asunto de culto, como ***Espanto***, editado por David García Sariñena en 2019, o ***Knox*** (Isla de Nabumbu, 2020): ambos cuentan con presentadores provenientes de la era dorada del fantaterror hispano, José Lifante en el primero y Jack Taylor en el segundo; ambos intentan evocar fielmente las publicaciones de los setenta, en el caso de ***Knox*** contratando a Sanjulián para que haga una portada en la que asoma de refilón el Tío Vampus, incluyendo un póster y repitiendo, con el mismo logotipo, la sección *El terror en el cine*; ambos resultan

La voluntad innovadora que Luna Pan muestra en sus obras para ***Xiulit*** (abajo) contrasta con la nostálgica fidelidad al pasado que muestran publicaciones como ***Knox***, ***Espanto*** o **Waldemar y el Necronomicon de los templarios**, con cubiertas de Sanjulián y Obélix Hell Art







simpático ejercicio de nostalgia en un siglo que ya no es el suyo.

Un ánimo idéntico guía la realización de un par de álbumes ilustrados por Javier Trujillo en la primera década del siglo, **El retorno del Hombre Lobo** (Aleta, 2007) y **Waldemar Daninsky. El origen de la maldición** (Dolmen, 2009). Con una estética recargada y colorista inspirada en la efectista fotografía de las películas originales, el guion del primero se debe a Paul Naschy, la figura más emblemática del terror español, que adapta a la viñeta el filme dirigido por él mismo en 1981; el segundo, centrado igualmente en la saga de nuestro licántropo ibérico, basa su argumento en el de otra cinta de Jacinto Molina, *La bestia y la espada mágica* (1983), curiosa mixtura de horror y aventuras ambientada en el Japón medieval. Más adelante, en 2016, el popular monstruo nacional regresa a la historieta en otro trabajo fruto de la pura devoción, **Waldemar y el Necronomicón de los templarios**[15], glorioso disparate que mezcla al Hombre Lobo con nazis, los monjes zombis de los filmes de Amando de Ossorio y el cadáver incorrupto de Adolf Hitler metido en una urna, listo para ser resucitado mediante la magia negra. Un acercamiento al tema fresco, gamberro

15.- Editado por Shock Ediciones desde Zaragoza, con guion de David García y dibujos de Obelix Hell Art.



y lleno de amor hacia el mito, que sin duda sería del agrado del legendario actor.

Más singular es el caso de El Torres (Juan Antonio Torres), guionista, agente y editor malagueño con muchos años en la profesión, especializado en facturar historietas españolas para mercados extranjeros, sobre todo el americano. Con su empresa Malaka Estudio produce series como **Eclipse of the Undead** (2007, con Yair Herrera), **The Veil** (2009, con Gabriel Hernández) o **Nancy in Hell**, publicada en Norteamérica por Image Comics. Esta labor de difusión internacional de los trabajos de dibujantes andaluces continúa con su sello Amigo Comics, que edita directamente en Estados Unidos nuevas entregas de **Nancy in Hell** (2014, con Enrique Lorenzana), aventuras de una animadora perdida en los mundos infernales, el terror vaticano de **Roman ritual** (2015, con Jaime Martínez y color de Sandra Molina), de la cual se anuncian nuevas entregas y una adaptación cinematográfica, o **Phantasmagoria** (2021, con Joe Bocardo). Algunas de sus realizaciones conocen después versión española en sellos como Dibbuks, Aleta o Karras Ediciones, último de los proyectos de este infatigable emprendedor, con el que produce obras de terror juvenil como **Ghost Wolf** (2019) o **El mapa del miedo** (2023), con guion de Jorge Iglesias y dibujos de Pablo M. Collar, historia que mezcla en feliz conjunción investigaciones paranormales y mitología autóctona.

Mención aparte merecen los pocos intentos de devolver a la actualidad trabajos de la Edad de Oro del terror español, desafortunadamente muy escasos. Destaca en este sentido la labor realizada por la editorial sevillana Isla de Nabumbu, que en los últimos años ha editado con gran calidad, limpiando y restaurando las fuentes originales, trabajos de Auraleón nunca recopilados, como **Viaje al Infierno**, o de José Ortiz, de quien ha publicado **Las mil caras de Jack el Destripador**, previamente aparecida en ***Creepy***;

Producciones malagueñas de voluntad internacional: secuencia de **Roman Ritual**, por El Torres y Jaime Martínez; portadas de **El mapa del miedo** y **Ghost Wolf**, por Pablo M. Collar y Ángel Hernández



La casa del diablo, que pasó prácticamente desapercibida cuando un declinante ***Dossier Negro*** la incluyó en sus páginas, y **El Taxidermista y otras histerias macabras**, recopilatorio de terror de Santipérez.

La novela gráfica, en cuanto obra personal narrada fuera de las convenciones que lo tradicional marca —formato, extensión, temática, etc.— se prodiga abundante, pero en ella apenas queda lugar para lo genérico, percibido como cosa de otras eras. Es forzosamente elitista, por cuanto lo reducido de las tiradas y lo cuidado de su presentación obligan a menudo a vender a precios inasequibles para muchos bolsillos. En sus escasos acercamientos al terror suele contar, curiosamente, con una base literaria que proporciona una coartada de prestigio cultural muy del gusto del consumidor de este tipo de ficciones. En 2009 la editorial SM, dedicada durante su larga trayectoria al libro educativo infantil y juvenil, lanza una serie de álbumes de tapa dura que viene a ser una especie de puesta al día de las **Joyas Literarias Juveniles** que Bruguera difundiese durante los setenta, textos clásicos servidos en forma de historieta con el objetivo de acercarlos a unos lectores que en principio los percibe como rancios.

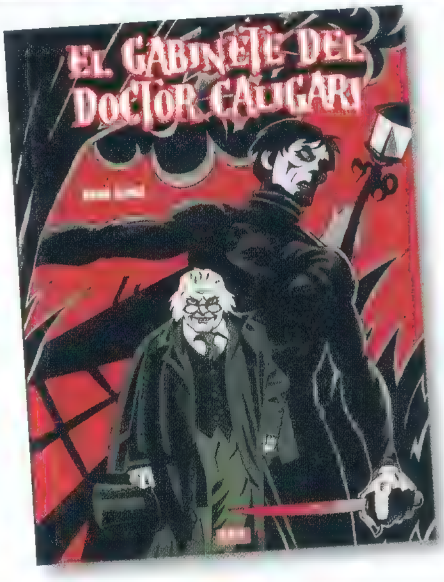
Para ello cuenta con autores de genuina modernidad, capaces de proporcionar relecturas contemporáneas respetando las esencias originales. Dedicados al tema que nos ocupa aparecen algunos, una versión que David Rubín efectúa de la leyenda becqueriana **El monte de las ánimas**, irreprochable en cuanto a estética, tiempo narrativo e intensidad de los momentos terroríficos; y otra de **El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde** que corre a cargo de Javier Olivares en la parte gráfica[16]. El dibujante madrileño realiza un trabajo impresionante, experimentando en cada página, enfocando el género con unas miras absolutamente nuevas y consiguiendo una obra de rara perfección, sin duda la más destacable de cuantas aproximaciones se han hecho a la novela de Stevenson. O al tebeo de miedo en general, cu-

16.- Con guion de Santiago García, fue reeditada en 2022 de la mano de Astiberri.



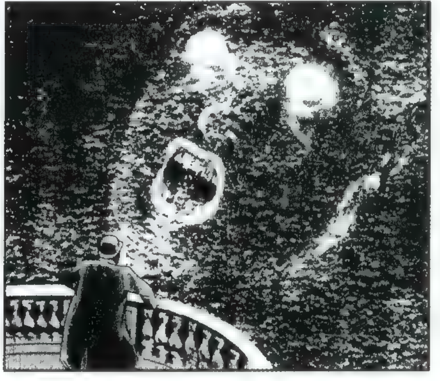
yos límites expande y supera para gozo y asombro del lector. Pese a su innegable calidad, la iniciativa de SM no consigue encontrar sitio en el mercado, y haciendo tan poco ruido como cuando aparece, cesa en 2012 sin alcanzar la veintena de títulos.

Edicions de Ponent, una de las firmas más activas desde mediados los noventa en la publicación de cómics heterodoxos unidos por su voluntad innovadora, lanza en 2011 la colección El cuarto oscuro dedicada al género de terror. Dirigida por Felipe Hernández Cava e inspirada por Keko Godoy y Ana Juan —de quien la misma casa publica diez años antes su **Snowhite**, lado oscuro del cuento de Blancanieves—, solo llega a publicar dos volúmenes.



El hombre de la arena, de Federico del Barrio, es personal revisión del relato homónimo del romántico alemán E.T.A. Hoffmann, estructurado más como libro ilustrado que como historieta, con páginas de texto y dibujo alternas; **La protectora**, el otro título de la colección, es obra que su autor, Keko, plantea como una suerte de continuación de *Otra vuelta de tuerca*, la célebre historia de fantasmas de Henry James. Iniciada en el momento en que acaba la novela, profundiza en la ambigüedad del relato original con una estética tenebrosa que bebe tanto del grabado decimonónico como del mundo en sombras del expresionismo, en mirada fría y estremecedora, casi entomológica. Obsesiva y delirante en el sentido más literal del término, resulta la más genuina aproximación al terror puro hecha en el formato novela gráfica, por más que no esté presente ni uno solo de los iconos del género.





El vacío y la pérdida en que parecen flotar unos personajes atormentados que se mueven entre el horror, la culpa y una enferma concepción del sexo provocan una sensación incómoda, fascinación de roedor a punto de ser devorado por serpiente. Tras entregar esta obra



Referencia a la alta cultura animan buena parte de las novelas gráficas contemporáneas. Viñetas de **Dr. Jekyll**, por Olivares, y **La protectora**, por Keko; portada de **El gabinete del doctor Caligari**; a la izqda., secuencia de ***Les extraordinàries aventures de Francesc Pujols***, por Toni Benages

maestra la colección cierra abruptamente, sin que llegue a materializarse ninguno de los proyectos que quedan en cartera Entre otros, una versión de la implacable parábola ***La cigarra y la hormiga*** que debía realizar Micharmut.

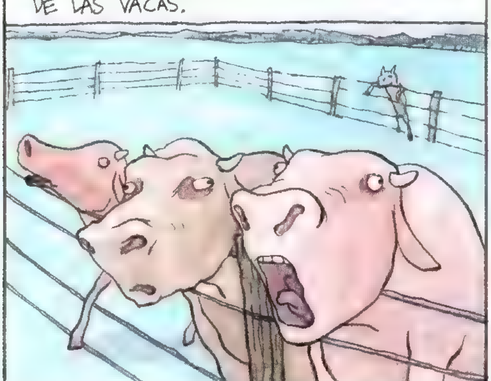
Como estas, otras novelas gráficas mantienen nexos con la considerada alta cultura. **El gabinete del Doctor Caligari** es una adaptación del filme del mismo título publicada por EDT en 2012; en ella su autor, Diego Olmos, conservando el clima febril y la estética radical característicos de la obra de Robert Wiene, lleva al terreno de la narración genérica la alucinada historia original. Y tanto **Les extraordinaries aventures de Francesc Pujols** como su secuela **El cercle de Loplop**, publicadas en catalán por Males Herbes en 2015 y 2022, adoptan el recurso de convertir en protagonista de relatos fantásticos a una persona real, en este caso el escritor y filósofo barcelonés amigo de Gaudí y Salvador Dalí, a quien Sebastià Roig y el dibujante Toni Benages cruzan en sus historias con médiums, ectoplasmas, seres acuáticos antropomorfos, brujas de escoba y espíritus lascivos en episodios trufados de referencias a intelectuales del ámbito local, resueltos con ortodoxa línea clara de inspiración francobelga.

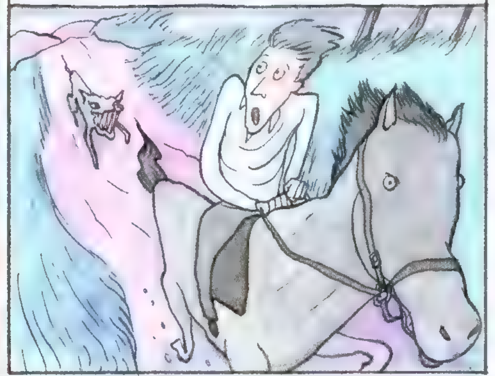
La colección Otranto Gráfica (2017), de Desfiladero Ediciones, supone penúltimo intento de resucitar la historieta de terror, transitando caminos hasta ahora inéditos. El primero de sus títulos, **Yo fui guía en el infierno**, es adaptación hecha por Gerard Miquel de la novela homónima de Fernando Arias que Valdemar publicase en 2005; recorrido alucinado por un territorio, la montaña alicantina, a medio camino entre lo onírico y lo real donde abundan muertos incorruptos, pústulas sangrantes, aromas putrefactos, rostros goyescos y temibles vampiras. Obra mayor, enraizada en una tradición muy nuestra cultivada por




UNA HORA ANTES ACABABAN DE PERSEGUIR A UN PERRO EN EL PUEBLO.

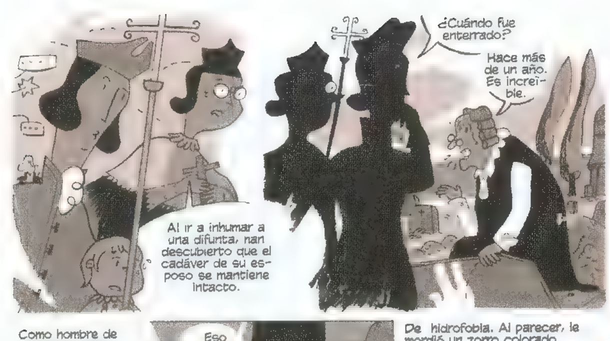

HABÍA CRUZADO POR NUESTRO CAMINO, MORDIENDO A UN POTRILLO Y A UN CHANCHO QUE HALLÓ EN EL TRAYECTO.


EN LA CHACRA VECINA A LA NUESTRA, OTRO PERRO HABÍA TRATADO DE SALTAR EL CORRAL DE LAS VACAS.

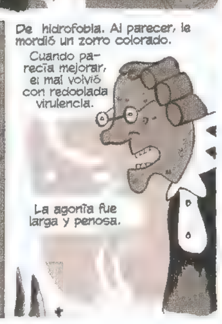

UN INMENSO PERRO FLACO HABÍA CORRIDO A UN MUCHACHO A CABALLO, POR LA PICADA DEL PUERTO VIEJO.

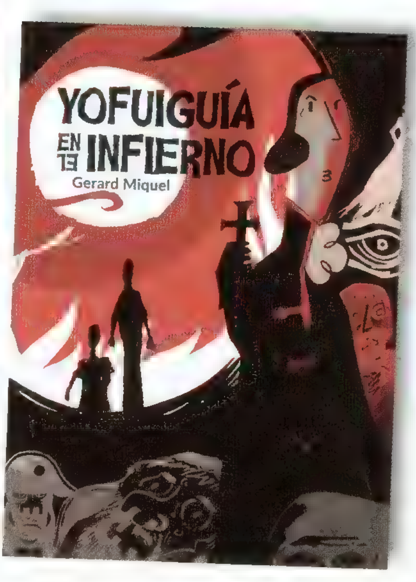

TODAVÍA DE TARDE SE SENTÍA DENTRO DEL MONTE EL AULLIDO AGÓNICO DEL PERRO.
AAAUUUUUUUUUUUUUUU


A LAS NUEVE LLEGARON AL GALOPE DOS AGENTES A DARNOS LA FILIACIÓN DE LOS PERROS RABIOSOS VISTOS, Y A RECOMENDARNOS SUMO CUIDADO.









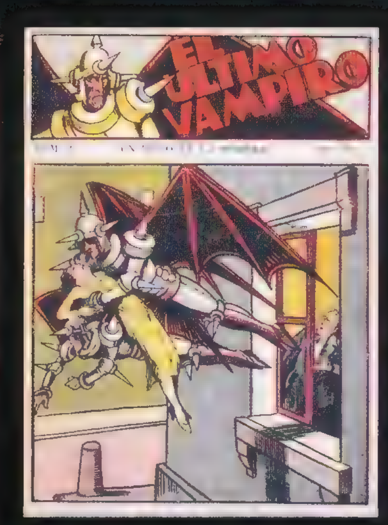
Inspiración literaria e innovación formal caracterizan **La torre de los siete jorobados** y **Quiroga** (p. 394), obra de David Lorenzo, y **Yo fui guía en el infierno**, adaptación de la novela de Fernando Arias realizada por Gerard Miquel en bitono

extranjeros como Jan Potocki o nacionales como Joan Perucho, narra el arquetípico enfrentamiento entre la luz de la ciencia y la oscuridad de lo irracional, introduciendo el horror en sabia gradación dramática mediante una estética hecha de estilizaciones y claroscuros de poderosa fuerza evocativa.

Otro autor español sirve de inspiración a la siguiente entrega de la colección, **La torre de los siete jorobados**, versión de la novela de Emilio Carrere que David Lorenzo publica en 2021. Como éste, es creador a caballo entre eso tan manido de la tradición y la modernidad; ofrece una visión muy personal, hija del expresionismo, acertada evocación de ese Madrid en sombras donde deambula en peripecia iniciática Basilio Beltrán, hecha de piedras, misterios y penumbras, reflejo de la España subterránea patrimonio de judíos, herejes, magos y sociedades secretas. Su siguiente obra continúa inserta en el género de miedo, en que el autor parece especializarse: con **Quiroga** (2023) efectúa su heterodoxa revisión de la obra del uruguayo Horacio Quiroga, quien en sus cuentos trazase un universo fantástico y cruel de tono tan vívido como lúgubre que Lorenzo traslada con acierto a la historieta. Un terror muy nuestro, como el del título anterior, que señala vías originales y propias por donde puede discurrir el género en el futuro.

Han pasado más de cien años desde que surgieran en nuestro país las primeras viñetas infernales; de un terror de raíces católicas y folletinescas pasamos a otro hecho de retazos de celuloide y hambres de posguerra; hemos conocido celtibéricos detectives de lo oculto; transitado por horrores *pop*; exportado estéticas a medio mundo; publicado revistas para multitudes y libros para minorías; explorado nuevos rumbos para el género hasta llegar a la completa extinción de la historieta popular. Estamos en el siglo XXI: el tebeo, como la poesía, torna arte para iniciados, adorno cultural de moda y alimento de exposiciones y certámenes: ya no más espejo y colectivo fruto de su tiempo, como lo fuese en España durante su primer siglo de existencia.

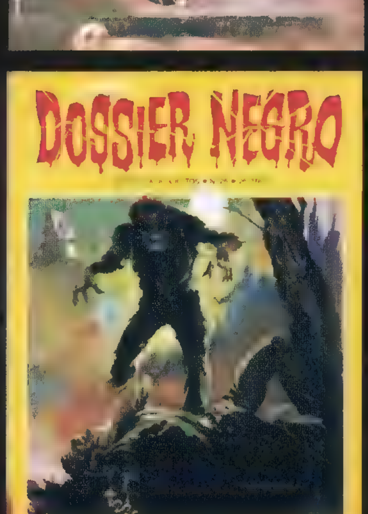

AAAAAH!...


EL ULTIMO VAMPIRO


BRAVO
PUBLICACION JUVENIL
DAN
12


Drácula
VAMPUS
EL PANICO MAS
REVELA CUANDO...




DOSSIER NEGRO


MONSTRUOS DESCONOCIDOS
NOVELA CIENTIFICA POR Luis
1 pta

BIBLIOGRAFÍA SELECCIONADA

LIBROS

ALARCIA, Óscar: *Museo Criminal. Antología de la revista madrileña 1904-1909*. Libritos Jenkins, Madrid, 2021.
—: *Rumbo a 2000 A.D. Breve historia del cómic británico de ciencia ficción*. Libritos Jenkins, Madrid, 2022.
ALTARRIBA, Antonio (coord.): *La historieta española 1857-2010. Historia, sociología y estética de la narrativa gráfica en España. Arbor* Vol. 187 n.º Extra 2. CSIC. Madrid, 2011.
ÁLVAREZ BARRIENTOS, Joaquín y RODRÍGUEZ SÁNCHEZ DE LEÓN, María José: *Diccionario de literatura popular*. Ediciones Colegio de España. Salamanca, 1997.
BAENA PALMA, Paco: *El cartel de cine en España*. Divisa ediciones. Valladolid, 1996.
—: *La magia de Maga*. Editorial Glenat. Barcelona, 2002.
—: *Tebeos de cine*. Trilita ediciones. Barcelona, 2017.
—: *Los intrépidos aventureros del tebeo español Roberto Alcázar y Pedrín... o Pedrín y Roberto Alcázar*. Ediciones Idea. Las Palmas, 2021.
BERNABÓN, Fernando: *Inspector Dan*. Cuadernos de la historieta española, cuatro vols. Vallatebeo ediciones. Valladolid 2018 – 2019.
BOIX MILIÁN, Armando (comp.): *Los muertos la tumba dejan. Cuentos fantásticos en la prensa del romanticismo español*. Isla de Nabumbu. Sevilla, 2019.
BRAVO VILLASANTE, Carmen: *Historia de la literatura infantil española*. Ed. Revista de Occidente, Madrid, 1959.
CARA BARRIONUEVO, Diego: *Francisco Darnís, maestro de la viñeta*. De Tebeos Ediciones. Almería, 2009.
CARO BAROJA, Julio: *Ensayo sobre la literatura de cordel*. Ediciones Istmo. Madrid, 1990.
CERRILLO, Pedro C. y Sotomayor, Mª Victoria (coords.): *Censuras y LIJ en el siglo XX*. Universidad de Castilla La Mancha. Cuenca, 2016.
CUADRADO, Jesús: *Diccionario de uso de la historieta española 1873 – 1996*. Compañía Literaria, Madrid, 1997.
—: *Atlas español de la cultura popular. De la historieta y su uso 1873-2000*. Dos vols. Ediciones Sinsentido, Madrid, 2001.
EGUIDAZU, Fernando: Del folletín al bolsilibro. Ediciones Silente, Madrid, 2008.
—: *Una historia de la novela popular española 1850-2000*. Ediciones Ulises-CSIC. Sevilla-Madrid, 2020.
FERNÁNDEZ, Fernando: *Memorias ilustradas*. Editorial Glenat, Barcelona, 2004.
FERNÁNDEZ CUENCA, Carlos: *Viejo cine en episodios*. Ediciones Rialto, Madrid, 1943.
FERNÁNDEZ SARASOLA, Ignacio: *La legislación sobre historieta en España*. Asociación Cultural Tebeosfera, Sevilla, 2014.
GARCÍA CIFUENTES, Teresa: *Recortables: Sueños de papel*. Comunidad de Madrid-Dirección General de Archivos, Museos y Bibliotecas, Madrid, 2011.
GASCA, Luis: *Los comics en España*. Editorial Lumen, 1969.
—: *Los héroes de papel*. Editorial Táber, Barcelona, 1969.
GUIRAL, Antoni: *Cuando los cómics se llamaban tebeos. La escuela Bruguera 1945-1963*. Ediciones El Jueves, Barcelona, 2004.
—: *100 años de Bruguera*. Ediciones B, Barcelona, 2010.
—: *100 años de Pulgarcito*. Editorial Bruguera, Barcelona, 2021.
—: *100 años de TBO*. Ediciones B, Barcelona, 2017.

MARCET, Aitor: *Toutain. Un editor adelantado a su tiempo*. Trilita Ediciones, Barcelona, 2018.
MARTÍN MARTÍNEZ, Antonio: *Historia del cómic español 1875-1939*. Gustavo Gili editor. Barcelona, 1978.
—: *Apuntes para una historia de los tebeos*. Editorial Glenat. Barcelona, 2000.
MATEO DE REMACHA, Antonio: *Chicos. Crónica de una revista*. Biblioteca Valenciana. Valencia, 2004.
MOLINÉ, Alfons: *Cuando Dare Devil se llamaba Dan Defensor*. Diábolo Ediciones. Madrid, 2020.
ORTEGA ANGUIANO, José Antonio: *¡Los tebeos en España!* Ediciones El Boletín. Barcelona, 1994.
PLANS, Juan José: *Cromos de película*. Nickelodeon ediciones. Madrid, 2002.
PLATEL, Dionisio y CAMPO, Joaquín: *Donaz, un egabrense pionero de la historieta*. Taula ediciones. Zaragoza, 2018.
PONS, Álvaro; PORCEL, Pedro y SORNÍ, Vicente: *Viñetas a la luna de Valencia*. Edicions de Ponent. Castalla, 2007.
PORCEL TORRENS, Pedro: *Clásicos en Jauja. La historia del tebeo valenciano*. Edicions de Ponent. Onil, 2002.
—: *Tragados por el abismo. La historieta de aventuras en España*. Edicions de Ponent. Castalla, 2010.
—: *Superhombres ibéricos*. Edicions de Ponent. Castalla, 2014.
—: *Cine de terror 1930-1939. Un mundo en sombras*. Desfiladero. Valencia, 2018.
RIERA TORRES, Agustín: *Lágrimas de antaño y ahora. Memorias convulsivas de un aficionado a los tebeos*. Ediciones El Boletín. Barcelona, 2018.
—: *Criminalario*. Catorce vols. Ediciones El Boletín. Barcelona, 2014-2020.
RUIZ BAUTISTA, Eduardo (coord.): *Tiempo de censura. La represión editorial durante el franquismo*. Ediciones Trea. Gijón, 2008.
SANCHIS LLÁCER, Josep Vicent: *Tebeos mutilados. La censura franquista contra editorial Bruguera*. Ediciones B. Barcelona, 2010.
SAVATER, Fernando: *Mira por dónde. Autobiografía razonada*. Editorial Taurus. Madrid, 2003.
VÁZQUEZ, Jesús María: *La prensa infantil en España*. Editorial Doncel, Madrid, 1963.
VV. AA.: *Curso de prensa infantil*. Escuela Oficial de Periodismo. Madrid, 1964.
VV. AA.: *Historia del tebeo valenciano*. Editorial Prensa Valenciana. Valencia, 1992.
VV. AA.: *De Madrid a los tebeos. Una mirada gráfica a la historieta madrileña*. Ayuntamiento de Madrid. Madrid, 2004.
VV. AA.: *L´esclat creatiu a la Floresta-Sant Cugat. Comic i Il-lustració*. Ajuntament de Sant Cugat. Barcelona, 2013.
VV. AA.: *Gran catálogo de la historieta. Inventario 2012. Catálogo de los tebeos en España 1880-2012*. ACyT Ediciones. Sevilla, 2013.

ARTÍCULOS

ALCÁZAR, Javier: «Creepy, la insignia del terror en España: un breve repaso a la revista publicada por Toutain» en el volumen *Tebeosfera*. Astiberri. Bilbao, 2006.
—: «La génesis del miedo. Elementos de horror y terror en la historieta española hasta 1960» en *Tebeosfera.com*. Sevilla, 2008.
—: «El descubrimiento del horror en los sesenta» en *Tebeosfera.com*. Sevilla, 2010.
—: «El horror bien entendido. Entrevista a Corominas» en *Tebeosfera.com*. Sevilla, 2010.
—: «De Mendoza Colt a los Horror Comics: El clasicismo olvidado. Entrevista a Santiago Martín Salvador» en *Tebeosfera.com*. Sevilla, 2012.

AUDAD, Manuel: «Entrevista a Víctor de la Fuente» en *Bumerang* n.º 1. Nueva Frontera. Madrid, 1978.
BAENA, José María: «Roberto Alcázar y Pedrín en la aventura del Hombre Diabólico» en *Tebeosfera.com*. Sevilla, 2009.
BARREIRO, Roberto: «Mi casa es tu cementerio. Entrevista a Don Glut» en *2000 Maníacos* n.º 51. Manuel Valencia editor. Valencia, 2018.
BARRERO, Manuel: «Drácula de Buru Lan. Horror en la quiebra de la modernidad» en *Tebeosfera.com*. Sevilla, 2010.
BARRERO, Manuel: «Cosiendo olas con tonsura descentrada. Entrevista a J. M. Beà» en *Tebeosfera.com*. Sevilla, 2003.
—: «Nekrodamus. El demonio que se hizo humano» en *Tebeosfera.com*. Sevilla, 2009.
—: «Entrevista a Joan Boix, grande de lo macabro» en *Tebeosfera.com*. Sevilla, 2010.
—: «Max Audaz y el horror en los cómics británicos» en *Tebeosfera.com*. Sevilla, 2010.
—: «Tebeos de horror españoles en los setenta» en *Tebeosfera.com*. Sevilla, 2010.
CONDE MARTÍN, Luis: «Entrevista con Federico Blanco» en *El Boletín* n.º 29. Barcelona, 1994.
CONDE MARTÍN, Luis y MARTÍNEZ PEÑARANDA, Enrique: «Especial Ripoll G.» en *Comicguía* n.º 22. Libería Telio. Valencia, 1991.
FERNÁNDEZ LARRONDO, Pacho: «40 años de censura infantil» en *Ciudadano* n.º 48. Madrid, 1975.
FIDALGO CASARES, María: «El artista Juan Ferrándiz y el imaginario de la infancia en la Navidad de la segunda mitad del siglo XX» en Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, sin fecha.
GARCÍA, Santiago; NAVARRO, Joan y MUÑOZ, David: «Entrevista a Ibáñez» en *U-El hijo de Urich*. Madrid, 1998.
GIL, Txema:: «Fandom-manía. Cronoguía de publicaciones sobre el fantástico» en *Neutrón* n.ºs 7, 8, 9 y 10. Barakaldo, 2016-2019.
GIMÉNEZ, Carlos: «Un premio Warren, José González». Entrevista en *Bang!* n.º 9. Martín Editor. Barcelona, 1973.
LÁZARO, Alberto: «La narrativa inglesa de terror y el terror de la censura española» en Ruiz Bautista, Eduardo (coordinador): *Tiempo de censura. La represión editorial durante el franquismo*. Ediciones Trea. Gijón, 2008.
LÓPEZ SANTOS, Miriam: «Introducción, en Pérez y Rodríguez, Pascual: *La urna sangrienta*». Ediciones Siruela. Madrid, 2010
MARTÍN MARTÍNEZ, Antonio: «*La historieta de terror en España. Mini historia*» en *Terror Fantastic* n.º 4. Barcelona, 1971.
—: «Panorama histórico de la historieta de terror en España», en el volumen *Tebeosfera*. Editorial Astiberri. Bilbao, 2006.
—: «Una obra maestra de la cultura catalana: los cuentos vivos de Apeles Mestres» en *Mestres, Apeles: Cuentos vivos*. Glénat. Barcelona, 2007.
—: «La historieta española de 1900 a 1951» en *Arbor-Extra* n.º 187. CSIC. Madrid, 2011.
MARTÍNEZ PEÑARANDA, Enrique: «Recuerdo de "El Campeón" (1948-49)» en *Círculo Andaluz de Tebeos* n.º 13. C.A.T. Sevilla, 1992.
—: «El Inspector Dan de la Patrulla Volante. Un clásico de la historieta gráfica española» en *CCCI* n.º 4. Mariano Ayuso editor. Madrid, 1972.
—: «Colección Inspector Dan. Del terror a la aventura en los primeros años cincuenta» en *Acción* n.º 1. CIEH, 1975.
—: «Roberto Alcázar y Pedrín. Una distinta visión» en *Comicguía* n.º 18, Librería Telio. Valencia, 1989.
—: «Especial Inspector Dan» en *Comicguía* nº 20. Librería Telio, Valencia, 1991.
MORENO SANTABÁRBARA, Federico: «Historias para no dormir» en *Tebeosfera.com*. Sevilla, 2010.

PARAMIO, Ludolfo: «Introducción a la lectura del "Museo Siniestro"» en el n.º 3 de *Fascículos de la Imagen/ Serie la Historieta*. Martín Editor. Barcelona, 1974.
PIERAS, Joan: «Entrevista con Brocal Remohí» en *El Boletín* nº 20. Barcelona, 1992.
—: «Entrevista con Enric Badía Romero» en *El Boletín* n.º 21. Barcelona, 1992.
—: «Entrevista con Joan Boix» en *El Boletín* n.º 28. Barcelona, 1994.
PLATEL, Dionisio: «El dibujante Marc Farell», introducción al libro *Frivolidades*. Taula Ediciones. Zaragoza, 2014.
PORCEL TORRENS, Pedro: «Roberto Alcázar y Pedrín... cachiporrazos sin fin» en *2000 Maníacos* n.º 35. Manuel Valencia editor. Valencia, 2005.
—: «Horror y espanto en el kiosco de tu barrio», en *2000 Maníacos* n.º 38. Manuel Valencia editor. Valencia, 2008.
—: «Tebeos de miedo», en *Mondo Brutto* nº. 40. Madrid, 2009.
—: «El rey de los cazafantasmas españoles», en *2000 Maníacos* n.º 50. Manuel Valencia editor. Valencia, 2017.
—: «Hazañas de Frankenstein en la España de papel» en *2000 Maníacos* n.º 51. Manuel Valencia editor. Valencia, 2019.
RIERA TORRES, Agustín: «La revista El Campeón» en *El Boletín Especial* n.º 90. Edicions Club Cómic Molins. Barcelona, 2017.
—: «El Coyote y su revista» en *El Boletín Especial* n.ºs 35 y 37. Edicions Club Cómic Molins. Barcelona, 2006-07.
—: «Roberto Alcázar y Pedrín - 1941 Arizmendi/ Vañó», en *Tebeosfera.com*. Sevilla, 2009.
ROACH, David: «La invasión española», en *Tebeosfera.com*. Sevilla, 2010. (Traducción de A. Moreno y R. Ruiz-Dávila).
RODRÍGUEZ HUMANES, José Manuel: «La editorial Esteller y Sangés», introducción al vol. XVIII de *Tesoros olvidados*, Sevilla, sin fecha.
—: «Granizada», introducción al vol. XXVI de *Tesoros olvidados*. Sevilla, sin fecha.
—: «Dominguín», introducción al vol. XVII de *Tesoros olvidados*. Sevilla, sin fecha.
—: «Tebeos para una guerra», introducción a los volúmenes VII al XV de *Tesoros olvidados*. Sevilla, sin fecha.
MARTÍN SALVADOR, Santiago: «Yo, dibujante de cómics» en *Comix Internacional* n.º 39. Toutain Editor, Barcelona, 1984.
TADEO JUAN, Francisco: «Entrevista con Eugenio Giner» en *Círculo Andaluz de Tebeos* n.º 15. C.A.T. Sevilla, 1993.
TADEO JUAN, Francisco y CONDE MARTÍN, Luis: «Especial José Ortiz» en *Comicguía* n.º 23. Librería Telio. Valencia, 1992.
VV. AA.: «Especial Florenci Clavé» en *El Boletín* n.º 51. Barcelona, 2000.
VELASCO, Félix: «Entrevista a Vicente Alcázar, iluminador en la sombra» en *Tebeosfera.com*. Sevilla, 2010.
VILLANUEVA, Justo: «Guía de la revista Vampus» en *Tebeolandia* n.ºs 0, 1, 2 y 3. Colectivo Detebeos, Almería, 1995.
VILLENA, José Manuel: *El Kronomonstruo* nº. 1 *Terror 1917-1959*. Morpheus Projects. Tarragona, 2014.

ÍNDICE DE AUTORES Y PUBLICACIONES DE HISTORIETAS



Este libro comenzó a redactarse en abril de 2020, bajo el signo aciago del confinamiento, y se terminó tres años más tarde en las misteriosas espesuras del bosque turolense. Era abril de 2023, cincuenta y dos años después de que en un kiosco valenciano comprase mi primer ***Vampus***; a setenta y seis de que naciese el ***Inspector Dan***; y a ciento cuarenta y tres de que Apeles Mestres dibujase ***Granizada***, el primero de los muchos tebeos que aparecen en este texto. No hay terror más verdadero que el discurrir del tiempo.

Pedro Porcel

También en Desfiladero:

Cine de terror 1930-1939. Un mundo en sombras
de Pedro Porcel.



Desde los hitos del género a los títulos más recónditos, este estudio aporta las claves para entender cada película y la trayectoria de sus artífices, y ofrece, en definitiva, una panorámica completa del periodo, tanto de Hollywood como de otros rincones del planeta. Todo ello en una edición excepcional, enriquecida con imágenes, bibliografía, citas y una serie de manejables índices que aquilatan el valor de este libro como obra de referencia y consulta.

«Un festín visual» *RTVE*
«El libro definitivo sobre la materia» *Cinefania*
«Muy bien editado, con citas y textos muy interesantes» *Fotogramas*
«Magnífica edición, profundamente documentada, de lectura lúdica» *Cool*

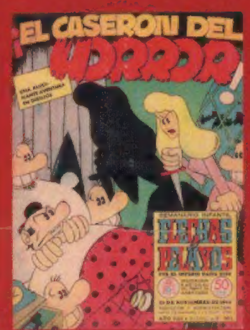














VIÑETAS INFERNALES aborda la historia del cómic de terror en nuestro país desde sus primeras incursiones a comienzos del siglo XX hasta ahora mismo, en una panorámica tan amena como exhaustiva.

Más de cuatrocientas páginas profusamente ilustradas donde se analizan en detalle todas las historietas, las series, los autores, las revistas: *Dossier Negro*, *Creepy*, *Vampus* o *Vampirella*, pero también *Inspector Dan*, *Don Tito*, *SOS*, *Lucifera* o las modernas novelas gráficas. Todo cuanto ha dado de sí el género en la viñeta española de mano de cientos de nombres tanto recordados y celebrados como injustamente olvidados.

Porcel nos contagia en este libro su cariñoso entusiasmo por los tebeos, trazando algo que es mucho más que una simple muestra de erudición o mero historiar de la cultura popular: una crónica alternativa, sociopolítica, estética, artística y hasta económica y moral de la España del siglo XX.

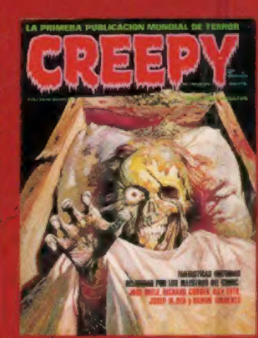
Jesús Palacios, del prólogo






















IBIC: AKLC1/THEMA: XA 29,90 €
9 788412 663112 >